



R9001070

MANUEL D'UTILISATEUR

Date: 170798 Rev. : 03 N° d'Art. :R5975696F

Suite à une recherche constante, les informations de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis.

Produit par BARCO NV, juillet 1998

Imprimé en Belgique.

AVERTISSEMENTS

Prescriptions de sécurité

Remarque sur la Sécurité

Les projecteurs sont fabriqués conformément aux exigences des normes de sécurité internationales EN60950, UL 1950 et CSA C22.2 No. 950. Ces normes de sécurité sont imposées aux équipements de la technologie informatique incluant les équipements électriques.

Ces normes de sécurité imposent des exigences importantes sur l'emploi des composantes, des matériaux et de l'isolation dont la sécurité est critique, afin de protéger l'utilisateur contre le risque d'une décharge électrique et d'avoir accès aux parties sous tension. Les normes de sécurité aussi imposent des limitations concernant la hausse de la température interne et externe, les niveaux de radiation, la stabilité et la force mécanique, la construction du cadre métallique à l'intérieure et la protection contre les risques d'incendie.

Les épreuves auxquelles l'équipement a été subi assurent la sécurité totale de l'utilisateur, même lorsque l'équipement ne fonctionne pas normalement.

Instructions pour l'installation

Lire ce manuel complètement avant de mettre l'appareil en fonctionnement et le conserver pour consultation ultérieure.

L'installation et les réglages préliminaires devraient être faits par du personnel qualifié BARCO ou par des agents autorisés du service BARCO.

DONNÉES POUR LE PROPRIÉTAIRE

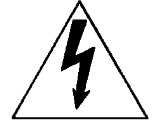
Le numéro de pièce et le numéro de série sont situés à l'avant du projecteur. Copier ces numéros dans les espaces prévus ci-dessous. Se référer à ces numéros chaque fois que vous consultez votre agent BARCO concernant cet appareil.

NUMERO DE PIECE :

NUMERO DE SERIE :

AGENT :





L'éclair avec une tête de flèche dans un triangle indique à l'utilisateur que les pièces à l'intérieur de l'appareil présentent un risque de chocs électriques.



Le point d'exclamation dans un triangle indique à l'utilisateur que des instructions de fonctionnement et/ou de service sont comprises dans la documentation technique de cet équipement.

POUR EVITER DES RISQUES D'INCENDIE OU DE CHOCS ELECTRIQUES, NE PAS EXPOSER CE PROJECTEUR A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE

Fédéral communication commission (FCC statement)

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites imposées aux appareils digitaux de classe B, selon la section 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences lorsque l'utilisation doit se faire dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie aux fréquences radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du manuel, il peut créer des interférences désavantageuses dans les communications radio. L'utilisation de cet équipement dans des zones résidentielles peut créer des interférences. Le cas échéant, l'utilisateur devra prendre toutes les mesures requises pour les amoindrir, à ses propres frais.

Instructions pour l'utilisateur :

Si cet équipement cause des interférences de radio ou de télévision, l'utilisateur peut essayer de corriger les interférences en appliquant une ou plusieurs de les mesures suivantes :

- Ré-orienter l'antenne radio ou télévision.
- Déplacer l' équipement concernant le récepteur.
- Brancher l' appareil sur une autre prise de telle sorte que l'appareil et le récepteur se trouvent sur différents circuits électriques.

. Fixer les connecteurs des câbles a l'équipement au moyen des vis.

Remarque :
L'utilisation de câbles blindés est exigée afin d'observer les règles de la section 15 des règles FCC et EN55022

Prescriptions de sécurité générales.

* Lire toutes les prescriptions de sécurité et de fonctionnement avant d'utiliser cet appareil.
* Le manuel de prescriptions de sécurité et de fonctionnement doit être conservé pour consultation ultérieure.
* Il faut respecter tous les avertissements mentionnés sur le projecteur et dans les manuels.
* Suivre fidèlement toutes les prescriptions d'utilisation et de fonctionnement de cet équipement.

SECURITE

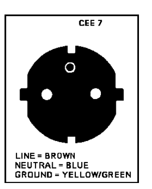
* Cet équipement doit fonctionner sur une source à courant alternatif. Ce projecteur peut être branché sur un système à IT courant.
* Cet appareil est équipé d'un connecteur à trois broches dont une mise à la terre. Le connecteur n'est adapté qu'à des prises de courant du type avec terre. Ceci est une mesure de sécurité. Si le connecteur ne s'adapte pas dans la prise, contacter votre électricien pour remplacer la prise non valable. Ne pas compromettre le but du connecteur de terre.

Avertissement pour les utilisateurs : CE PROJECTEUR DOIT ÊTRE MIS À LA TERRE avec le cordon secteur fourni.
(Si le cordon secteur n'est pas correct, consulter votre revendeur.)

A. Cordon d'alimentation avec connecteur CEE7

Les couleurs des fils du cordon d'alimentation sont codées comme suit :

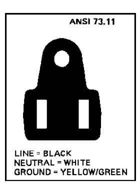
Vert et jaune	:	terre
Bleu	:	neutre
Brun	:	sous tension (actif)



B. Cordon d'alimentation avec connecteur ANSI 73.11

Les couleurs des fils du cordon d'alimentation sont codées comme suit :

Vert/Jaune	:	terre
Blanc	:	neutre
Noir	:	actif



* Ne rien laisser en appui sur le cordon d'alimentation. Ne pas placer ce cordon là où des personnes risques de marcher dessus.

* Pour débrancher le cordon, le tirer par le connecteur, jamais par le cordon lui-même.

* Si on utilise une rallonge, vérifier que le total des courants des appareils raccordés à cette rallonge ne dépasse pas la capacité nominale du câble de rallonge. Vérifier aussi que la somme des consommations des appareils raccordés à la prise murale ne dépasse pas 15 ampères.

* Ne jamais introduire un objet quelconque dans l'appareil à travers les fentes du boîtier, car ils pourraient être en contact avec des points de tension dangereux ou court-circuiter des pièces, ce qui pourrait entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
* Ne jamais répandre un liquide quelconque sur l'appareil. Si un liquide ou un objet solide tombe dans le boîtier, débrancher l'appareil et le faire vérifier par du personnel qualifié avant de reprendre l'utilisation.

* Foudre - Pour une protection supplémentaire de cet appareil vidéo lors d'un orage ou s'il n'est pas employé et laissé sans surveillance pendant de longues périodes, le débrancher de la prise murale. Ceci évite tout endommagement au projecteur par la foudre ou par des impulsions sur le secteur.

* Avant de débrancher le projecteur, réduire la chaleur de la lampe en commutant le projecteur en mode d'attente et laisser refroidir la lampe du projecteur pendant 15 minutes au moins. Puis le projecteur peut être débranché par l'interrupteur secteur.

L'Installation

* Ne pas placer le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable. Le projecteur risquerait de tomber causant des dégâts sérieux au projecteur.

* Ne pas utiliser le projecteur à proximité d'eau.

* N'utiliser que le cordon d'alimentation fourni avec votre projecteur. Bien qu'ils se ressemblent, d'autres cordons d'alimentation n'ont pas subi des tests de sécurité dans l'usine et pour cette raison ils ne peuvent pas être utilisés pour actionner le projecteur. Si vous avez besoin d'un cordon d'alimentation de remplacement, contactez votre agent.

* Les fentes et les ouvertures pourvues dans le boîtier et au dos ou sur le fond, sont destinées à la ventilation. Pour assurer un fonctionnement fiable du projecteur et le protéger de toute surchauffe, ses ouvertures ne doivent être ni obstruées ni recouvertes. Les ouvertures ne devraient jamais être obstruées en plaçant l'appareil sur un lit, un divan, un tapis ou toute autre surface similaire. L'appareil ne devrait jamais être placé près ou au-dessus d'un radiateur ou autre source de chaleur. Ce projecteur ne doit pas être installé dans une installation encastrée ou fermée, sauf si une ventilation suffisante est assurée.

* Laisser suffisamment d'espace autour du projecteur et ne pas obstruer la circulation de l'air. Ne pas mettre des feuilles libres ou d'autres objets plus près de 11 cm du projecteur.

Entretien et Réparation

Ne pas essayer de réparer le projecteur vous-même, puisque ouvrir le boîtier ou l'enlèvement des blindages peuvent vous exposer à une puissance électrique dangereuse et au risque d'une décharge électrique.

Contacter le service technique qualifié dans les cas suivants :

- Si le cordon secteur ou la prise de courant est endommagé ou effiloché.

- Si on a répandu du liquide dans le projecteur.

- Si l'appareil a été exposé à la pluie ou à de l'eau.
- Si l' appareil ne fonctionne pas normalement, bien que les instructions soient correctement suivies. Ne régler que les commandes décrites dans les instructions de fonctionnement, car un mauvais réglage d'autres commandes peut entraîner des dégâts et souvent nécessiter un travail important par un technicien qualifié pour remettre l'appareil en conditions de fonctionnement normal.

- Si l'appareil est tombé ou si le boîtier est endommagé.

- Si l'appareil présente des changements nets de performance, indiquant un besoin de réparation.

Pièces de rechange - Lorsqu'on a besoin des pièces de rechange, veiller à ce que le technicien de service utilise des pièces d'origine BARCO ou des pièces équivalentes autorisées qui ont les mêmes caractéristiques que la pièce d'origine BARCO. Un remplacement par des pièces de rechange non autorisées peut nuire à la performance et la fiabilité, entraîner incendies, chocs électriques ou d'autres dangers. L'utilisation de pièces de rechange non autorisées peut annuler la garantie.

Vérification de sécurité - Lorsqu'un service ou une réparation sur ce projecteur est terminé, demander au technicien de service de faire les vérifications de sécurité pour s'assurer que le projecteur est en bon état de fonctionnement.

Le projecteur emploie une lampe halogène à vapeurs métalliques de 575 W. Remplacer la lampe par une lampe de projection quelconque peut causer la surchauffe ou une qualité de l'image inacceptable. N'utiliser que des lampes de projection indiquées par BARCO ou un agent autorisé de BARCO ou un service.

Nettoyage

Débrancher l'appareil de la prise avant tout nettoyage. Ne pas utiliser des détergents liquides ou des aérosols. Utiliser un chiffon humide pour le nettoyage.

Pour garder au boîtier son aspect neuf, le nettoyer régulièrement avec un chiffon doux. Des tâches tenaces peuvent être enlevées avec un chiffon humidifié par une solution de détergent doux. Ne jamais utiliser des solvants forts, tels que du 'thinner' ou du benzène, ni des produits de nettoyage abrasifs, car ils pourraient endommager le boîtier.

Pour garantir les meilleures performance et définition, les objectifs de projection sont spécialement traités avec un revêtement anti-reflets. En conséquence : éviter de toucher les objectifs. Pour enlever la poussière de l'objectif, utiliser un chiffon sec et doux. Ne pas utiliser de chiffon humide, de solution détergente ou de diluant. Respecter la méthode de nettoyage des objectifs indiquée dans l'annexe D au manuel d'utilisateur.

Ré-emballage

Conserver l'emballage et les produits d'emballage d'origine, ils seront d'un précieux secours s'il avère utile d'expédier le projecteur. Pour une protection maximale, ré-emballer l'appareil de la même manière qu'à l'usine.

Eclairage

Pour garantir la meilleure qualité possible de l'image projetée, il est essentiel que l'éclairage ambiant incident sur l'écran soit réduit au strict minimum.

Lors de l'installation du projecteur et de l'écran, il faut veiller à éviter toute exposition directe de l'écran à la lumière ambiante. Eviter tout éclairage perturbateur sur l'écran par des rayons du soleil ou des éclairages fluorescents.
L'utilisation d'un éclairage ambiant contrôlable, tel qu'un spot incandescent ou un variateur de lumière est recommandée pour obtenir un éclairage correct de la pièce. Dans la mesure du possible veiller à ce que les parois et le sol de la pièce dans laquelle le projecteur doit être installé soient non-réfléchissants et de couleur foncée. Des surfaces brillantes réfléchissent et diffusent la lumière ambiante et par conséquent réduisent le contraste de l'image sur l'écran.

DEBALLAGE

DIMENSIONS

INSTALLATION DE LA PILE DANS L'UCD

Déballage

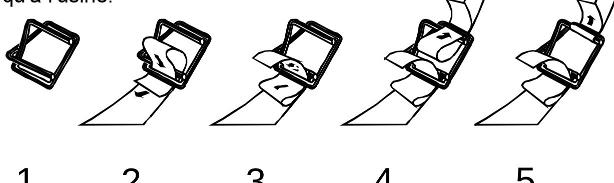
Pour ouvrir le ruban, tirer l'étrier de serrage comme illustré dans le premier dessin.

Pull
To open

Enlever le projecteur du carton et le mettre sur une table.
Pour le transport, le projecteur est fixé sur une planche en bois avec trois boulons. Utiliser un serre-écrou de 8 mm pour desserrer ces boulons.
Si le projecteur est placé sur une table, il est obligatoire de fixer les trois pieds (voir illustration à la page suivante).

Avertissement: Pour éviter une surchauffe du projecteur placé sur une table, enlever toujours la planche en bois et fixer les 3 pieds d'appui afin de permettre une circulation d'air via le filtre de poussière incorporé au fond.

Conserver toutes les pièces d'origine, elles seront très utiles si vous devez expédier le projecteur. Pour une protection maximale, ré-emballer le projecteur de la même façon qu'à l'usine.

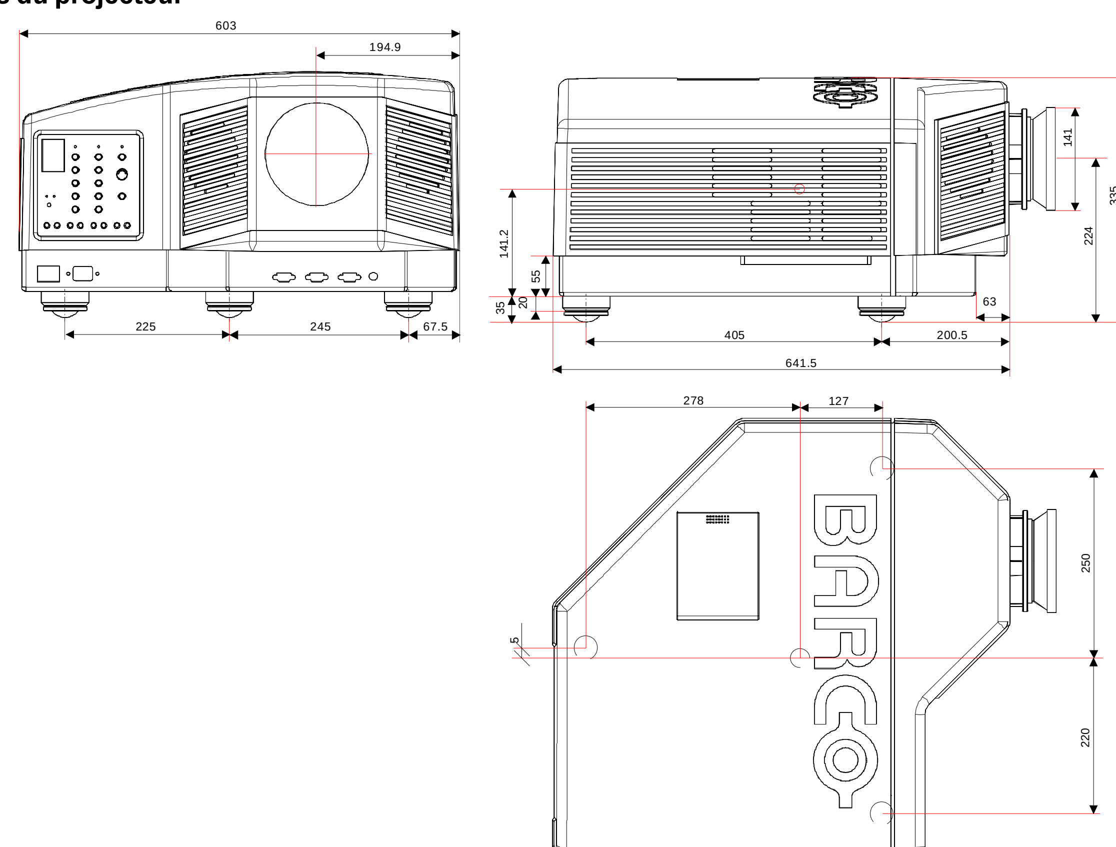


Contenu de la boîte :

- 1 BARCODATA 2100
- 1 Unité de Commande à Distance (UCD) + 1 pile de 9V
- 1 cordon d'alimentation avec une prise de courant du type CEE7 ou ANSI 73.11.
- 1 manuel d'utilisateur
- 1 manuel d'installation
- 3 pieds d'appui
- 2 extensions des pieds d'appui pour une projection de 100% off-axis

Dimensions du projecteur

(unités : mm)



Installation de la pile dans l'unité de commande à distance.

Une nouvelle pile (pas encore installée pour économiser le temps de vie) est fournie dans le sac en plastique dans lequel le cordon secteur est emballé. Pour installer la pile, enlever le couvercle au dos de l'unité de commande à distance en poussant la clé indiquée vers le côté inférieur de l'UCD. Enlever en même temps le côté supérieur du couvercle (voir fig. 1).

Insérer la nouvelle pile de 9 V (type E-bloc ou équivalent) dans le compartiment inférieur et raccorder la pile à la plaque de contact.
Insérer la pile dans le compartiment inférieur et remettre le couvercle.
Remarque: l'adresse du projecteur doit être programmée dans la télécommande avant de l'utiliser (voir chapitre 'Commande du projecteur').

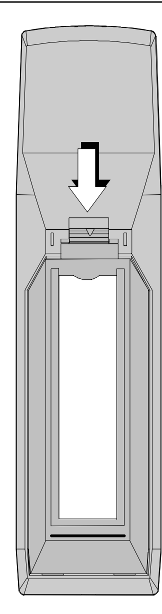


fig.1

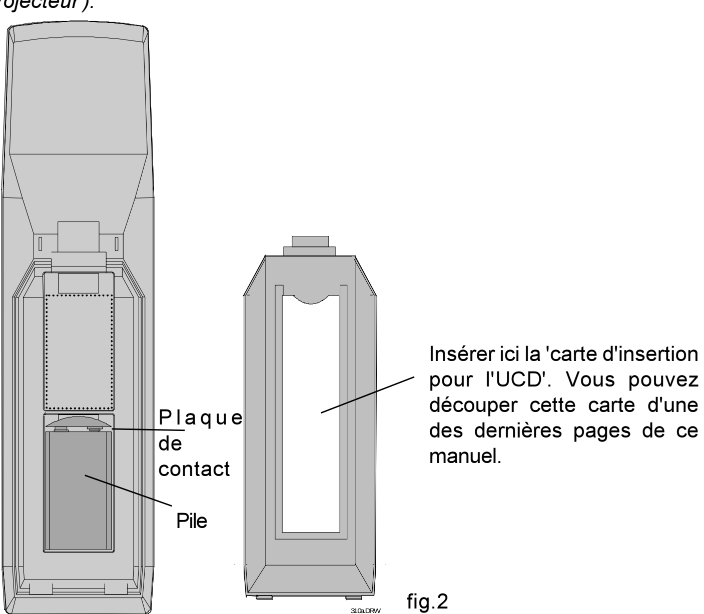


fig.2

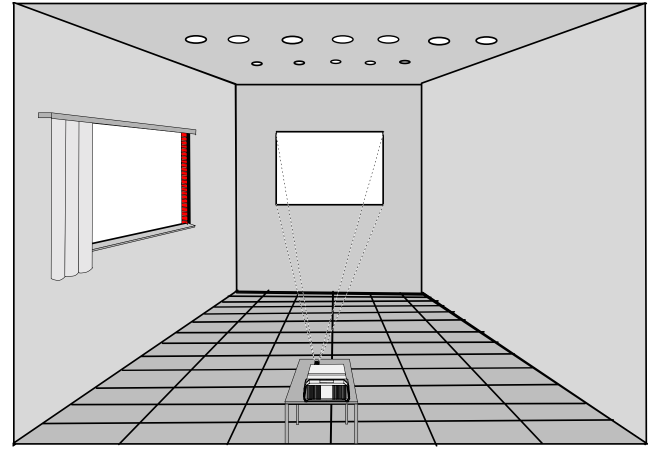
GUIDE D'INSTALLATION

Guide d'installation

La grandeur de l'image, la lumière ambiante, la place du projecteur et le type d'écran utilisé sont les points critiques pour assurer un emploi optimal du système de projection.

*Environnement

Ne pas utiliser le projecteur auprès de sources de chaleur telles que des radiateurs ou des convecteurs, ou dans un endroit soumis directement au rayonnement du soleil, ou dans un endroit poussiéreux ou humide. Comme la chaleur monte au plafond, il faut vérifier que la température à proximité de l'installation ne soit pas excessive.



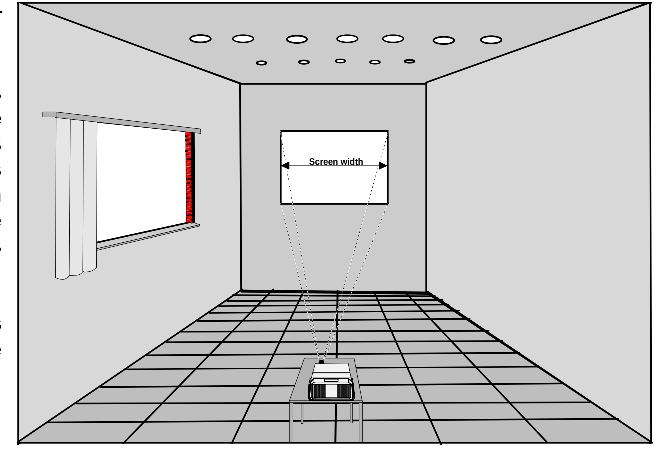
* La lumière ambiante

Le niveau de luminosité de chaque pièce est constitué de la lumière directe ou indirecte et de l'éclairage fixe dans la pièce. La quantité de lumière ambiante déterminera la luminosité de l'image. Ainsi, il faut éviter la lumière directe sur l'écran.

Les fenêtres qui font face à l'écran doivent être couvertes de rideaux opaques pendant la projection. Il est préférable d'installer le projecteur dans une pièce dont les murs et le sol sont non-réfléchissants. L'emploi d'éclairages encastrés dans le plafond et réglables en intensité est également important. Trop de lumière ambiante cause une dégradation de l'image projetée: c'est-à-dire un manque de contraste entre les parties sombres et les parties claires de l'image. Plus l'image est grande plus l'effet est important. En règle générale, il faut assombrir la pièce jusqu'à ce qu'il reste suffisamment de lumière pour lire ou écrire confortablement. L'utilisation de spots est souhaitée pour l'éclairage de petites surfaces afin de réduire au minimum l'interférence avec l'écran.

* Quel type d'écran?

En général, deux catégories d'écrans sont utilisés: les écrans pour une projection frontale et ceux utilisés pour une projection rétro.



Les écrans sont évalués en fonction de la qualité de lumière qu'ils reflètent (ou qu'ils transmettent dans le cas de rétroprojections). Le terme utilisé dans ce contexte est le GAIN de l'écran. Tant les écrans de projection frontale que les écrans de projection rétro sont évalués en termes de gain. Le gain varie d'un facteur 1 (x1) pour un écran blanc mat à un facteur 10 (x10) ou plus pour un écran recouvert de peintures réfléchissantes (aluminium). Le choix du gain dépend des préférences personnelles et de l'angle de vue souhaité.

Pour choisir le type d'écran, il faut déterminer où se trouveront les spectateurs et choisir le gain optimal. Un gain élevé fournira une image plus brillante, mais diminuera l'angle de vue.

Pour plus de renseignements concernant les types d'écrans, contacter votre fournisseur d'écran local.

* Quelle grandeur de l'image ?

Le BARCODATA 2100 a été conçu pour projeter une grandeur d'image (vidéo) de 1.00 m (3.2ft) à 6.00m (20ft) avec un format d'image de 4 à 3.

* Où installer le projecteur?

Définitions des abréviations sur les dessins

B = Distance entre le plafond et le sommet de l'écran ou entre le sol et le fond de l'écran.

A = La valeur de correction, la distance entre le côté le plus bas du projecteur et le centre de l'objectif. La valeur doit être déduite de B pour atteindre le placement correct du projecteur. (A est une valeur constante pour toute largeur d'écran et type d'objectifs, A = 200 mm ou 7.874")

CD = Distance totale entre le projecteur et le plafond ou le projecteur et le sol.

SW = La largeur de l'écran.

SH = La hauteur de l'écran (la hauteur de l'image).

PD = Distance du projecteur, distance entre l'écran et le projecteur.

Les entrées et la compatibilité des entrées au format du vidéo ordinateur:

VIDEO et S-VIDEO
RVB ANALOGUE avec SYNC STANDARD (SYNC SUR VERT ou SYNC SEPARE)
RVB ANALOGUE avec SYNC 3 NIVEAUX (SYNC SUR VERT ou SYNC SEPARE)
Toutes les sources avec une résolution jusqu'à 1024 x 768 pixels

Le montage au plafond du BARCODATA 2100
(projection de 70% off-axis)

Plafond

B

CD

A

PD

Axe optique de l'objectif du projecteur

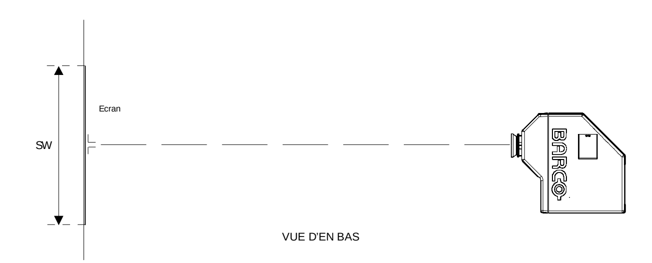
SH

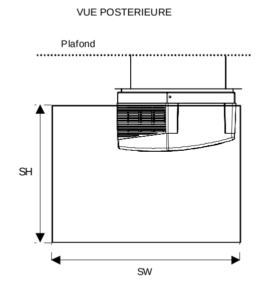
Ecran

Projecteur

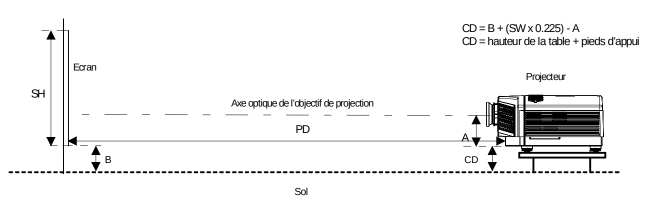
CD = B + (SW x 0.225) - A

VUE LATERALE

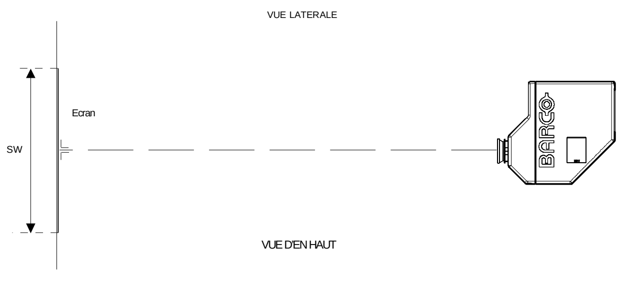


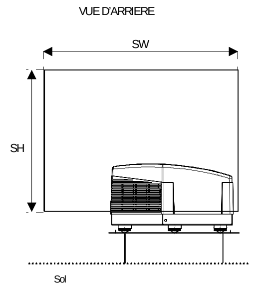


Le montage sur table du BARCODATA 2100
(projection de 70% off-axis)

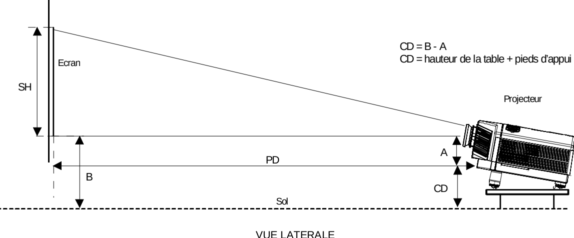


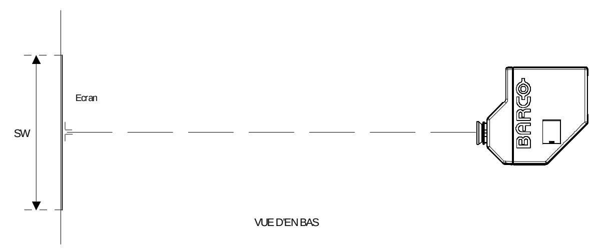
VUE LATERALE

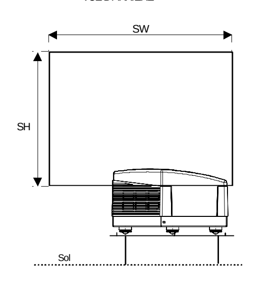


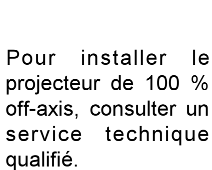


Le montage sur la table du BARCODATA 2100
(projection de 100% off-axis)








Pour installer le projecteur de 100 % off-axis, consulter un service technique qualifié.

* Comment installer un objectif de projection?

Le BARCODATA 2100 est fourni sans objectif. Vous avez le choix entre les objectifs suivants:
SD(1.2:1) - Vidéo
SD(1.2:1)
SD(1.7:1)

Comment installer l'objectif sur BARCODATA 2100?

Enlever la mousse de caoutchouc de l'ouverture de la monture de l'objectif.

- Enlever le nouvel objectif du carton et enlever les couvertures de l'objectif.
- Tourner l'objectif dans la monture de l'objectif en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Mettre l'objectif au point (voir annexe C) et s'assurer de la position correcte par l'anneau de fixation en tournant cet anneau dans le sens des aiguilles d'une montre.

* Comment installer le projecteur?

Le montage au plafond ou sur la table?
Pour installer le BARCODATA 2100, il est recommandé que le support, spécialement conçu à ce sujet, soit utilisé.

Support de plafond BARCO CM50.
CM50 avec système de poulie, N° d'ordre : R9827990.
cm50 sans système de poulie, N° d'ordre : R9827991.

Note: On ne peut utiliser le CM50 en combination avec la plaque d'adapteur que pour une projection de 70% OFF-AXIS. Toujours

utiliser le support de plafond BARCO pour fixer votre BARCODATA 2100 au plafond.
L'instruction pour l'installation de ce support est inclue dans le paquet de l'ensemble.

Remarque : Vous avez bien besoin d'une plaque d'adapteur pour le montage du projecteur au support de plafond. N° de Commande de BARCO: R9829450.

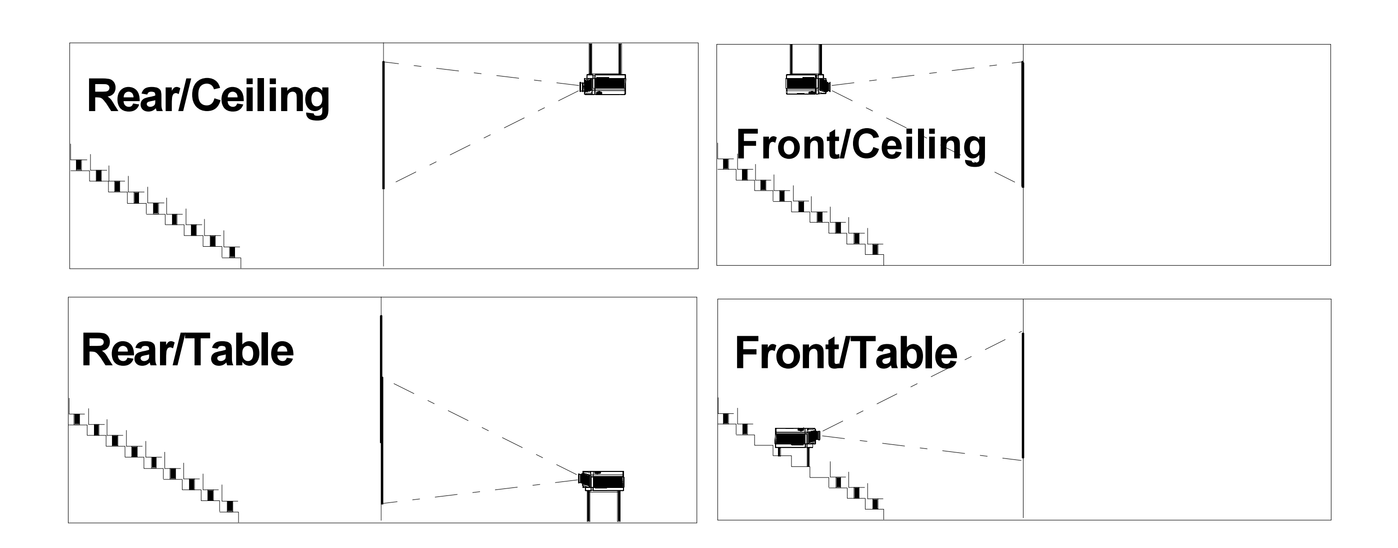
Quand vous utiliser la plaque d'adapteur et le CM50 pour le montage du projecteur au support de plafond, seulement la projection de 70% OFF-AXIS est possible.

Table de projection BARCO.

La table de projection BARCO fournit une hauteur adaptable et offre une surface stable pour le projecteur.
N° de Commande de BARCO: R9827740.

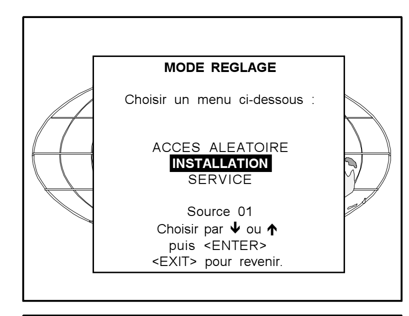
CONFIGURATION DU PROJECTEUR

Le BARCODATA 2100 peut être installé pour projeter des images en 4 configurations différentes: rétro au plafond, rétro sur table, frontale au plafond, frontale sur table.



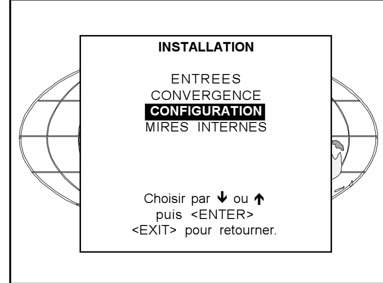
Pour changer la Configuration, entrer dans le mode Réglage en appuyant sur **ADJUST** ou **ENTER**.
Sélectionner Installation en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur ENTER pour sélectionner. Le menu Installation sera affichée.

ENTER affiche le menu Installation
EXIT revient au mode Opérationnel



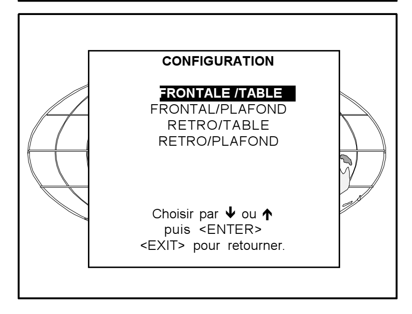
Sélectionner Configuration en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner. Le menu Configuration sera affiché.

ENTER affiche le menu Configuration
EXIT revient au menu Sélection de Route
ADJUST revient au mode Opérationnel



La configuration sélectionnée réelle sera choisie.
Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner la configuration correspondante pour ce qui concerne l'environnement du projecteur. Appuyer sur **ENTER** pour confirmer votre sélection.

ENTER pour confirmer la sélection
EXIT revient au menu Installation
ADJUST revient au mode Opérationnel



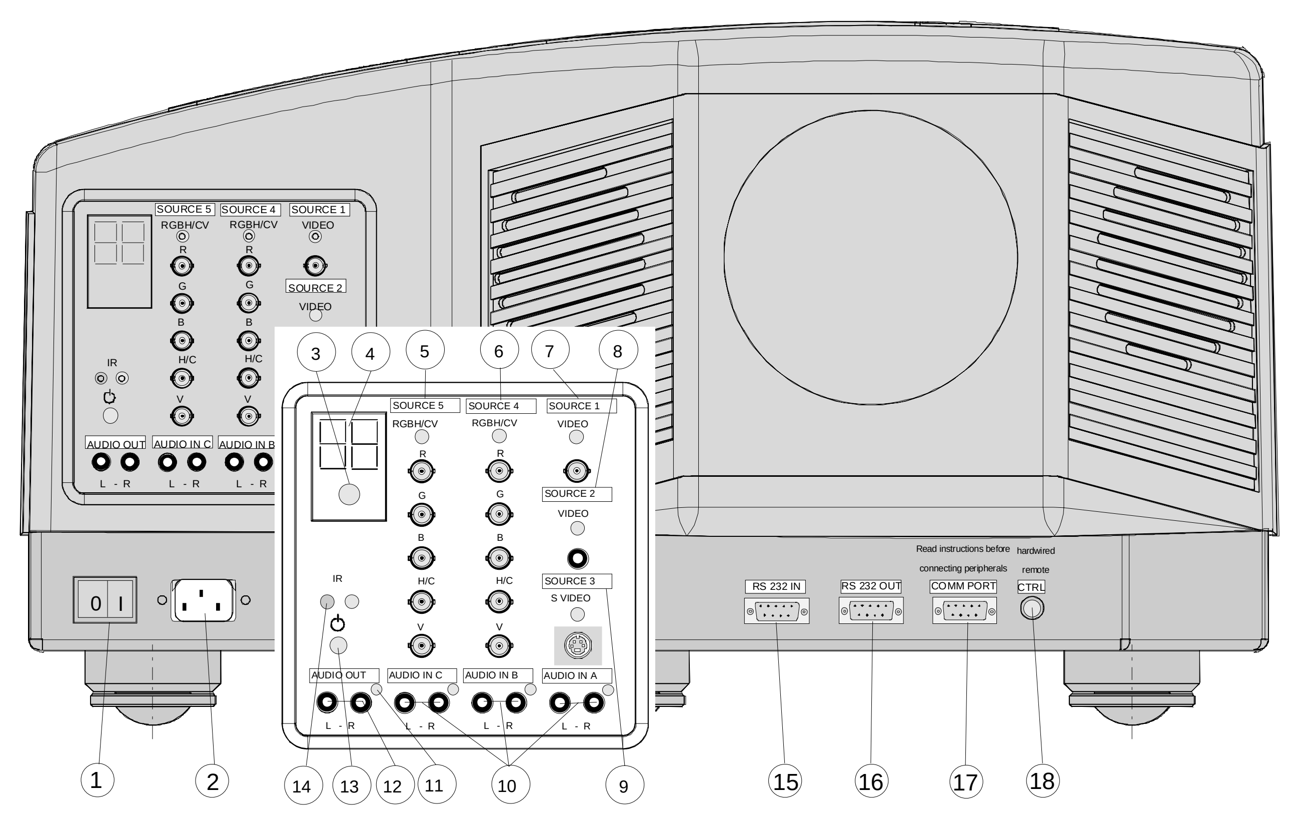
POSITION ET FONCTIONS DES COMMANDES

Terminologie du panneau de commandes avant

Panneau du commande avant

Unité de Commande à Distance

Terminologie du panneau de commande avant



1 **Touche d'alimentation** : '1' = on, '0' = off

2 **Entrée d'alimentation** : s'adapte automatiquement à une alimentation entre un réseau de 120 à 230 Vca.

3 **Récepteur IR** :récepteur pour des signaux de contrôle transmis par l'unité de commande à distance IR.

4 **Code diagnostique :** a) numéro de source
b) le code d'erreur : un code de deux chiffres est affiché en cas de défaut à l'intérieur du projecteur.

5 **Source 5 : entrée RVB H/C V :** entrée RVB analogue avec synchro. standard sur 5 connecteurs BNC. Le synchro. peut être synchro. sur vert, synchro. composé, synchro. séparé (H & V) ou synchro; à trois niveaux.

6 **Source 4 : entrée RVB H/C V :** entrée RVB analogue avec synchro; standard sur 5 connecteurs BNC. Le synchro. peut être synchro. sur vert, synchro. composé, synchro. séparé (H & V).

7 **Source 1 : entrée Vidéo** (vidéo composée) sur connecteur BNC. Permet un magnétoscope vidéo, une caméra vidéo, récepteur/moniteur de couleurs, etc. qui contient une sortie de ligne vidéo pour le raccordement au projecteur.

8 **Source 2 : entrée Vidéo** sur connecteur Cinch (RCA). Permet un magnétoscope vidéo, une caméra vidéo, récepteur/moniteur de couleurs, etc. qui contient une sortie de ligne vidéo pour le raccordement au projecteur.

9 **Source 3 : S-Vidéo** sur connecteur 4-pin mini-DIN. Entrées de signe séparée Y/C (luma-chroma) pour une meilleure qualité de playback des signaux Super VHS.

10 **AUDIO IN** : 3 entrées d'audio sur 2 connecteurs Cinch (RCA) pour audio (L-R).

11 **MUTE LED** : s'allume quand la touche muette est poussée.

12 **AUDIO OUT** : 2 x sorties de stéréo audio Cinch (RCA)

13 **Indication du mode du projecteur** : indique l'état du projecteur.
Pas de lumière : commutateur de secteur n'est pas enfoncé.
Lumière rouge : commutateur de secteur est appuyé, projecteur en mode d'attente.
Lumière verte : projecteur en mode opérationnel.

14 **Récépissé IR :** (LED vert) les signaux IR sont identifiés.

Réception IR : (LED rouge) les signaux IR sont reçus sans savoir pour quel projecteur ils sont destinés.

15 **Entrée RS232** : permet la communication avec un ordinateur externe, p. ex. PC IBM ou compatible, Macintosh ...

16 **Sortie RS232** : utilisé pour raccorder au projecteur suivant, fiche entrée RS232 (communication pour PC ou MAC avec le projecteur suivant).

17 **Porte de communication** : permet la communication avec les périphériques 800.

18 **CTRL** : entrée à distance pour commande à distance câblée.

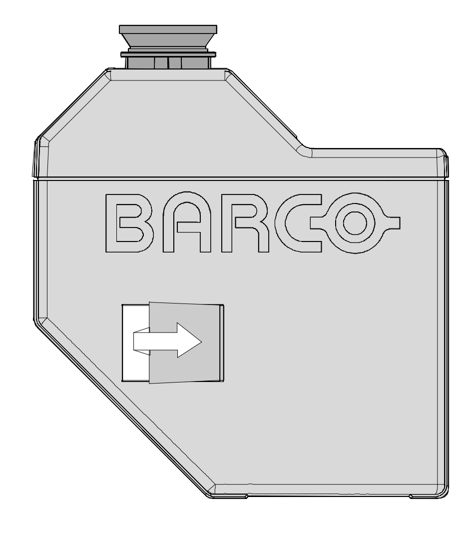
Panneau de commande intégré

a. Panneau de commande intégré

Accès

Le panneau de commande est situé derrière une porte, pourvue du nom du projecteur.

Pour ouvrir la porte, appuyer une fois sur le côté indiqué de la porte et tourner celle-ci vers le côté devant du projecteur.



b. Unité de Commande à Distance

Cette commande à distance comprend un émetteur à infrarouge (IR) alimenté par une pile permettant à l'utilisateur de commander le projecteur à distance.
Cette commande à distance est utilisée pour la sélection de source et le contrôle du projecteur, ceci comprenant la mémorisation automatique de:

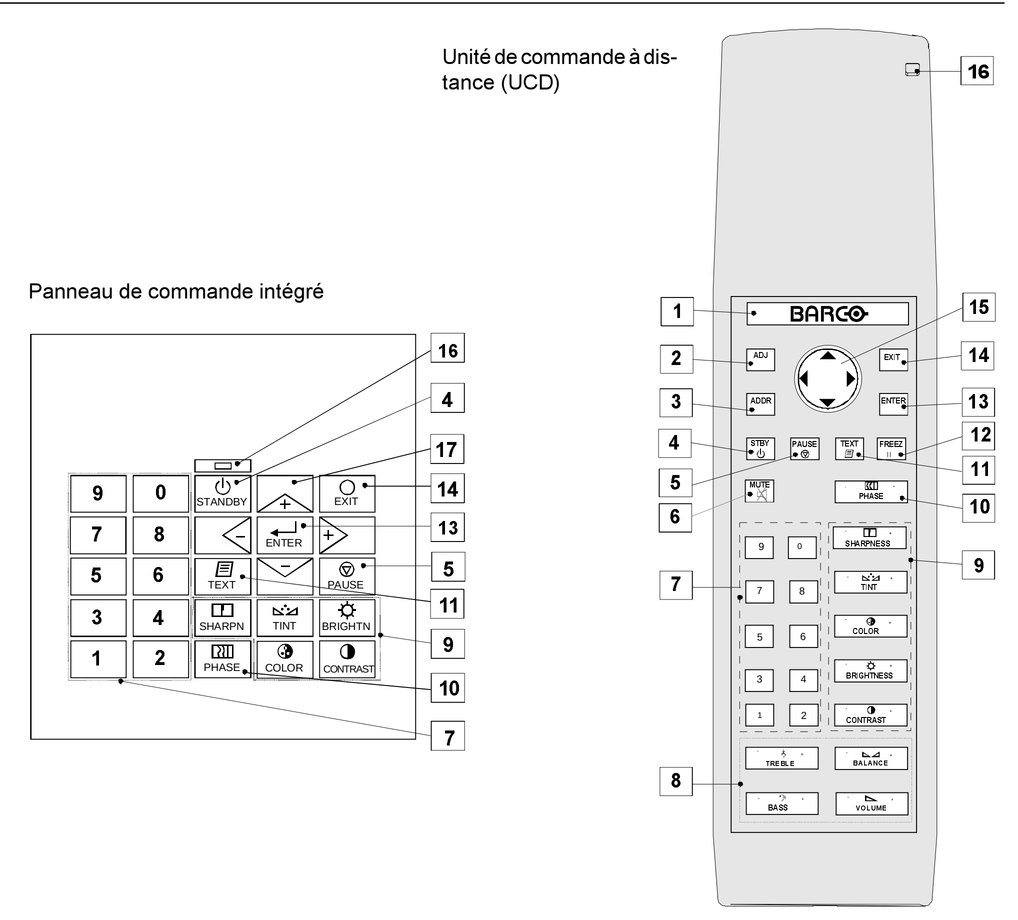
- réglage de l'image (Luminosité, Netteté ...)
- mise au point

Les autres fonctions de la commande à distance sont :

- commuter entre Stand-by (mode d'attente) et le mode Opérationnel.
- passer en "pause" (image supprimée, alimentation active pour un redémarrage immédiat).
- accès direct à toutes les sources connectées.
- réglage continuel: en poussant continûment la touche de contrôle ou en appuyant continûment sur les touches de réglage de l'image, le réglage sera effectué d'une manière accélérée.

Unité de commande à distance (UCD)

Panneau de commande intégré



Terminologie

1

Touche BARCO: appuyer une fois sur la touche BARCO et toutes les touches seront éclairées et visibles dans le noir.



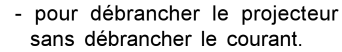
ADJ. : touche ADJUST, pour entrer dans le mode de réglage ou pour le quitter rapidement.



Touche d'adresse (touche enfoncée): pour introduire l'adresse du projecteur (chiffre entre 0 et 9). Appuyer sur la touche avec un crayon et appuyer ensuite sur une touche numérique entre 0 et 9.



STBY : touche d'attente - pour commencer la projection si le courant est branché.
- pour débrancher le projecteur sans débrancher le courant.





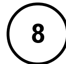
PAUSE : pour arrêter la projection pendant une courte période, appuyer sur PAUSE. L'image disparaît, mais toute la puissance reste disponible pour un démarrage immédiat.



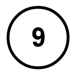
MUTE : (touche muette) pour interrompre la production du son.



Touches numériques : sélection directe d'entrée.



Réglage du son : Ces touches permettent un réglage du son (voir chapitre Commande).



Réglage de l'image : Ces touches permettent un réglage de l'image (voir chapitre Commande).



PHASE : pour ajuster l'instabilité de l'image.



TEXT : en ajustant un des réglages de l'image pendant une réunion p. ex. l'échelle à barre sur l'écran peut être supprimée en appuyant sur la touche TEXT. Pour réafficher l'échelle à barre, appuyer une deuxième fois sur la touche TEXT. La touche TEXT est seulement active en mode opérationnel.



FREEZ : pour arrêter l'image projetée.



ENTER : pour démarrer le mode de réglage ou pour confirmer un ajustement ou une sélection dans le mode de réglage.



EXIT : pour quitter le mode de réglage ou pour sélectionner un menu précédent si vous êtes dans le mode de réglage.



Touche de contrôle (sur l'UCD) ou **touches '+' et '-'** (touches de direction): pour sélectionner un menu dans le mode de réglage. On peut pousser la touche de contrôle en avant, en arrière, à gauche et à droite. Comparaison entre l'emploi de la touche de contrôle et les touches de direction sur le panneau de commande intégré:

la commande à distance IR = Panneau de Commande Intégré

touche de contrôle en avant = touche de dir. vers le haut
touche de contrôle en arrière = touche de dir. vers le bas
touche de contrôle à droite = touche de dir. à droite
touche de contrôle à gauche = touche de dir. à gauche

Utiliser les touches **'+' et '-'** (touches de direction) : pour augmenter ou diminuer le niveau analogique des réglages de l'image quand ils sont sélectionnés pour la première fois.



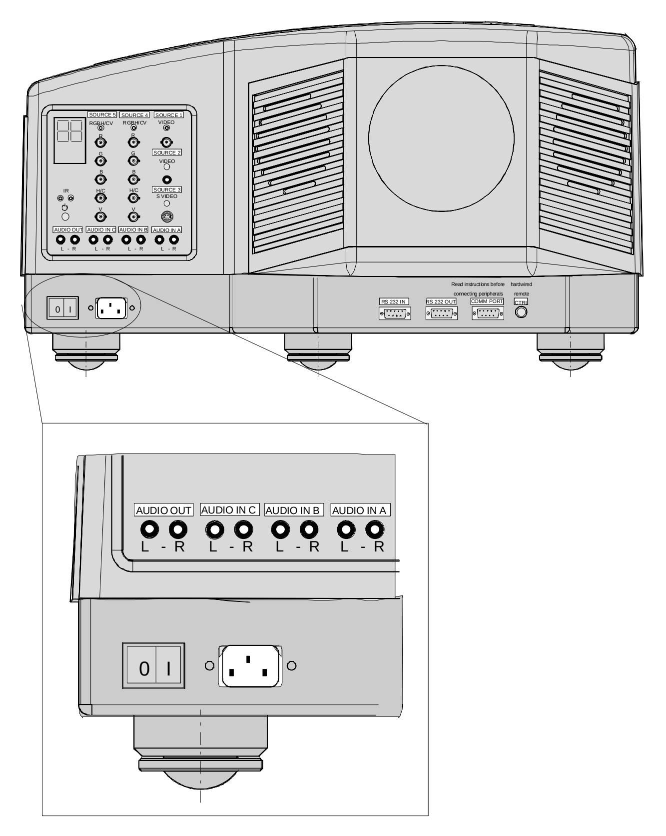
Indicateur de fonctionnement : S'allume si on appuie sur une touche de la commande à distance IR. (Ce témoin est un contrôle visuel permettant à l'utilisateur de vérifier le bon fonctionnement de la commande à distance.)

RACCORDEMENT AU SECTEUR

Raccordement du câble secteur

Utiliser le cordon secteur fourni pour brancher le projecteur à la prise murale. Enficher le connecteur secteur femelle dans le connecteur mâle à l'avant du projecteur.

L'entrée d'alimentation incorporée s'adapte automatiquement à la tension secteur fourni de 120 à 230 Vca. Le projecteur peut être branché sur un système d'alimentation IT.



Fusibles

Attention:
Pour une protection continuelle contre le risque d'incendie:
- remplacer le fusible par le même type de fusible.
- il est recommandé de faire appel à un technicien qualifié

Type de fusible : T16 AH/125V N° d'ordre: B370076

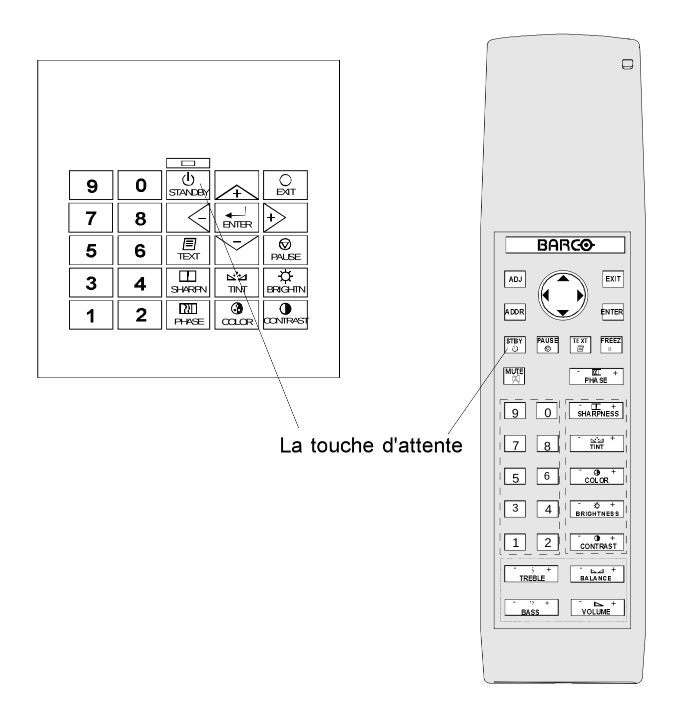
Mise en marche

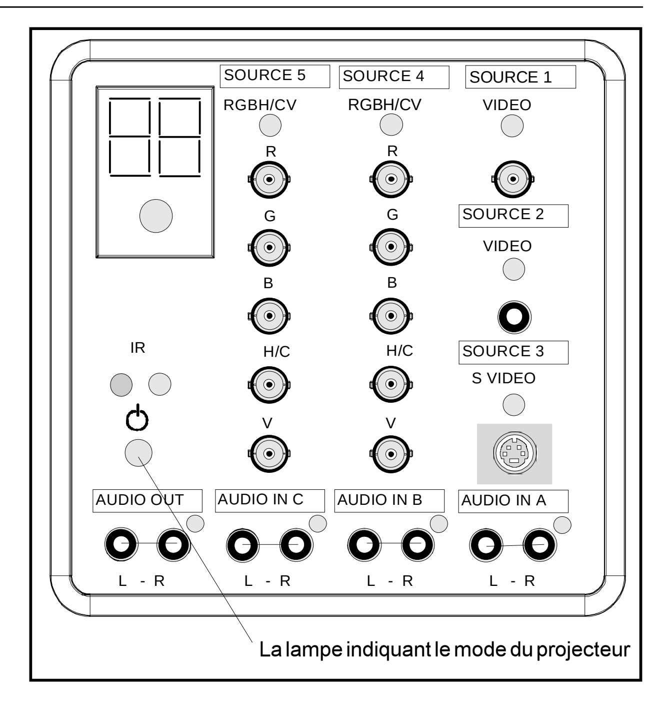
Utiliser le commutateur d'alimentation pour la mise en marche.

Si le '0' est visible, le projecteur est débranché.
Si le '1' est visible, le projecteur est branché.

A la mise en marche, le projecteur passe en mode d'attente. La lampe indiquant le mode du projecteur s'illumine rouge.

Pour démarrer la projection, appuyer sur la touche d'attente (Stand By) sur le panneau de commande intégré ou sur la commande à distance IR. La lampe indiquant le mode d'opération du projecteur s'illumine verte.





Temps d'utilisation de la lampe.

30 heures avant le maximum d'heures de fonctionnement total de la lampe, le message suivant s'affiche sur l'écran pendant une minute. Ce message sera répété tous les 30 minutes. Appuyer EXIT pour enlever le message, ceci pendant le temps d'affichage.

Si le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe ateint son maximum, le message suivant sera affiché sur l'écran, ainsi que le nombre exact d'heures de fonctionnement.

Le temps d'utilisation de la lampe égale 1000 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1000* heures peut endommager le projecteur. Veuillez remplacer la lampe.*

La longévité de la lampe 980 h

Lorsque vous avez appuyé OK (ENTER) pour continuer, le message d'avertissement sera répété tous les 30 minutes.

* La durée d'utilisation totale de la lampe pour un fonctionnement sans risque dépend du typr de lampe utilisée. Les differentes valuers sont marquées dans le tableau nr.1. Ne pas utiliser la lampe plus longtemps. Remplacer toujours par le même type de lampe. Faire appel à un technicien qualifié de BARCO pour remplacer la lampe.

Attention : Utiliser une lampe plus longtemps que le maximum nombre d'heures authorisé est dangereux, du fait que la lampe peut exploser.

Note: Chaque fois que le projecteur est débrancher et rebrancher, 45 minutes sont ajouter à la durée d'utilisation de la lampe.

N° d'article	Dimming / Lamp Drive Mode	Lonévité de la lampe
R9829510	Dimming	1000
R9829600	Economic Normal	3500 2000
R9829740	Dimming	4000

Commuter en mode stand-by (mode d'attente).

Si le projecteur est en train de projeter et que vous voulez passer au mode d'attente, appuyer sur la touche 'Stand By'.

***Attention**: Avant de débrancher le projecteur, mettre le projecteur en mode d'attente (Stand By) et laisser refroidir la lampe pour une durée de 15 minutes au minimum.*

Débrancher le projecteur

Procédure de débranchement:
- commuter le projecteur en Stand By et laisser refroidir la lampe pour une durée de 15 minutes au minimum.
- débrancher ensuite le projecteur avec le commutateur d'alimentation.

RACCORDEMENTS DU MODULE D'ENTREE

Raccorder de signaux d'entrée au projecteur

Les sources suivantes peuvente être raccorder au projecteur :
- Vidéo Composé
- S-Vidéo
- RVBS ou RVsB
- RVBHV
- RVB3S ou RV3sB
- Vidéo Composant

Source d'entrée	Type d'entrée	Touche numérique sur l'UCD	Entrée d'audio (serrure off)
source 1	Vidéo Comp.	1	A
source 2	Vidéo Comp.	2	B
source 3	S-Vidéo	3	C
source 4	RVB (*)	4	B
source 5	RVB (*)	5	C
source 4	RVB3S (**)	6	B
source 5	RVB3S (**)	7	C
source 4	RVB[CV] (***)	8	B
source 5	RVB[CV] (***)	9	C

(*) RVB avec synchro. séparée (Synchro. composée ou hor. ou vert.) ou avec signaux de synchro. sur vert.
(**) RVB avec synchro. à trois niveaux
(***) RVB avec vidéo composé et signaux de synchro.

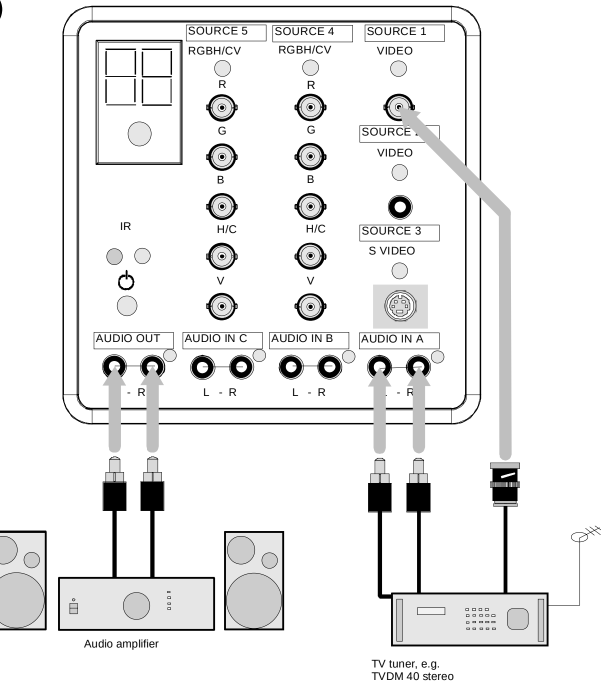
Raccorder une source Vidéo à l'entrée BNC (source 1)

Des signaux Vidéo composé d'un magnétoscope, d'un décodeur de signaux OFF air, etc. ...
1 x BNC 1.0Vpp ± 3 dB

Raccordez les signaux d'entrée audio à l'entrée AUDIO A quand "lock" d'audio est off (voir aussi chapitre Commande du projecteur)

Sélection d'entrée Vidéo :

Appuyez sur la touche numérique 1 de l'UCD.



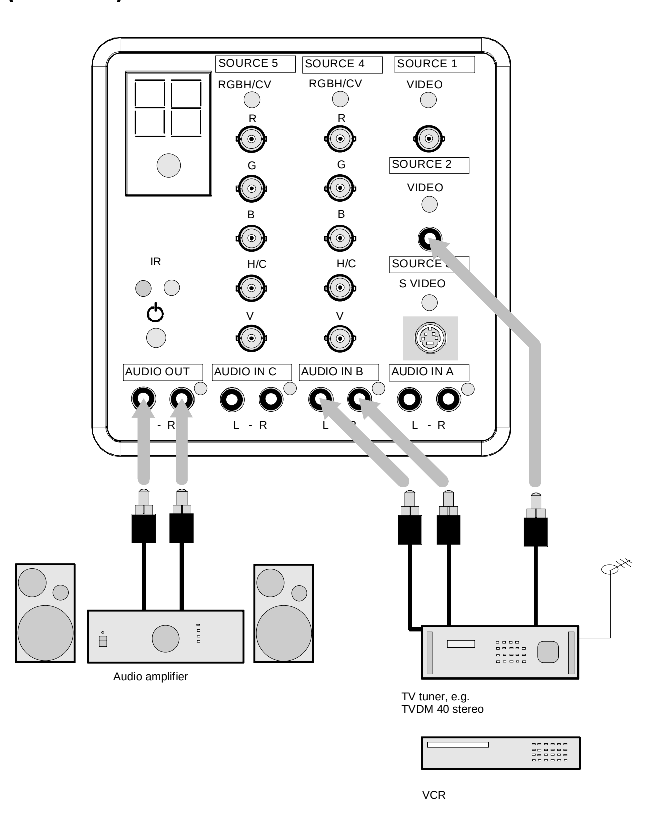
Raccorder une source Vidéo à l'entrée Cinch (RCA) (source2)

Des signaux Vidéo composé d'un magnétoscope, d'un décodeur de signaux OFF air, etc. ...
1 x BNC 1.0Vpp ± 3 dB

Raccordez les signaux d'entrée audio à l'entrée AUDIO A quand "lock" d'audio est off (voir aussi chapitre Commande du projecteur)

Sélection d'entrée Vidéo :

Appuyez sur la touche numérique 2 de l'UCD.



Raccorder une source S-Vidéo à l'entrée 4-mini DIN (source 3)

Des signaux séparés de Y-luma/C-chroma pour une meilleure qualité de reproduction des signaux de Super VHS.
Prise à 4 broches

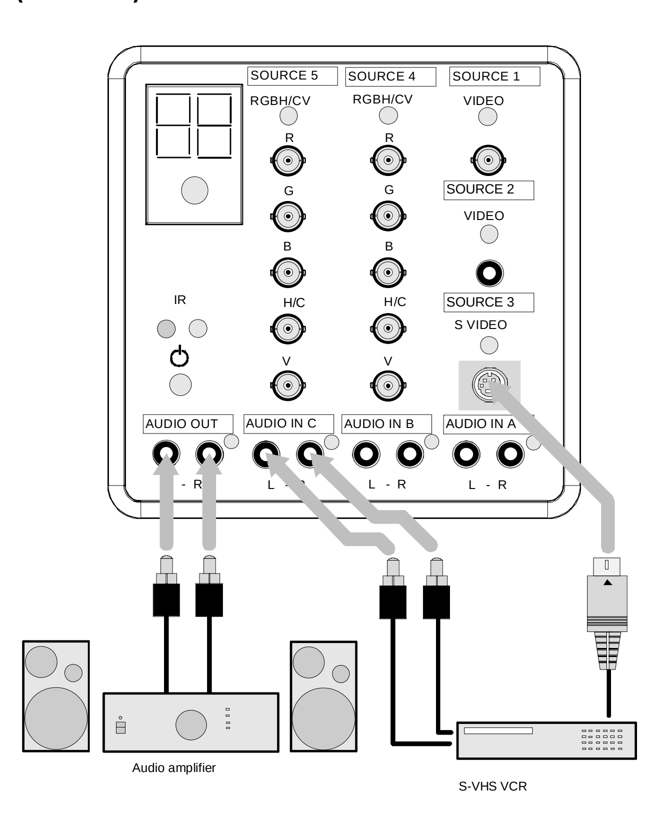
configuration des broches:

1 masse luminance
2 masse chrominance
3 luminance 1.0 Vpp ± 3 dB
4 chrominance 282 mVpp ± 3 dB

Raccordez les signaux d'entrée audio à l'entrée AUDIO A quand "lock" d'audio est off (voir aussi chapitre Commande du projecteur)

Sélection d'entréeS- Vidéo :

Appuyez sur la touche numérique 3 de l'UCD.



Raccorder une source RVB analogue à la source 4 ou 5

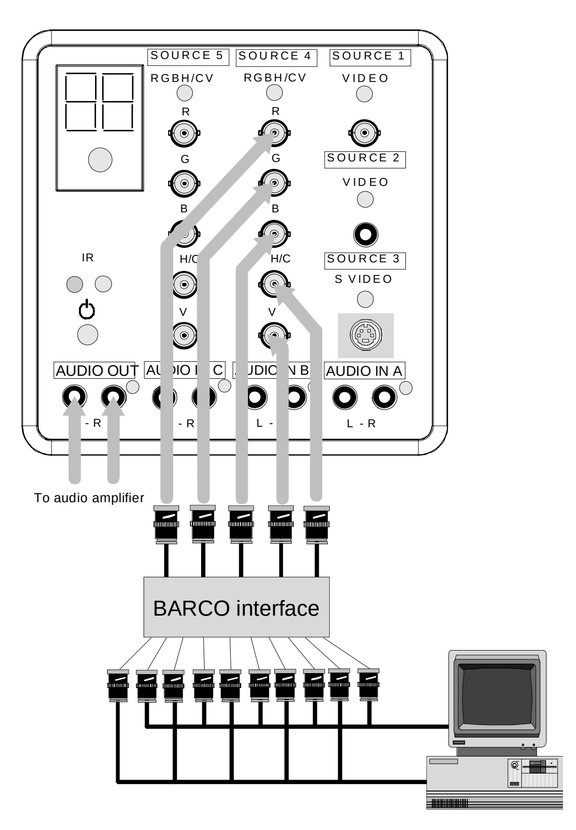
Les terminaux d'entrée analogue RVB avec détection de synchro. automatique. Sychro. peut être synchro. séparée Horizontales et Verticales (RVB-HV), synchro. composée (RVB-S) ou signaux synchro. sur Vert (RVsB).

Utiliser toujours une interface si un ordinateur et un moniteur local doivent être raccordés au projecteur. Les interfaces suivantes peuvent être utilisées:

Interface analogue universelle.
N° de commande : R9826100.
Interface analogue RVB 120 MHz.
N° de commande : R9826570.
Interface VGA
N° de commande 120V : R9828079.
N° de commande 230V : R9828070.
Interface MAC
N° de commande 120V : R9828059
N° de commande 230V : R9828050
Interface MAGIK
N° de commande 120V : R9828129
N° de commande 230V : R9828120

RVBS/RVsB analogue : 5 x BNC
Rouge : 0.7 Vpp ± 3 dB
Bleu : 0.7 Vpp ± 3 dB
Vert : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB si synchro. sur vert
Synchro. Vert.: 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB
Synchro. Hor/ Synchro. composée : 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Toutes les entrées sont des entrées non différentielles.



Tous les signaux d'entrée peuvent être terminés à 75 ohm par des interrupteurs doux.

Raccordez les signaux d'entrée audio possibles pour la source 4 à l'entrée AUDIO B quand "lock" d'audio est off et pour la source 5 à l'entrée AUDIO C quand "lock" d'audio est off (voir aussi chapitre Commande du projecteur).

Sélection d'entrée RVB :

Pour la source 4, appuyez sur la touche numérique 4 de l'UCD.
Pour la source 5, appuyez sur la touche numérique 5 de l'UCD.

Si l'entrée de synchro. est un signal de vidéo composé, selectionnez les entrées comme décrit ci-dessous:

Pour la source 4, appuyez sur la touche numérique 8 de l'UCD.
Pour la source 5, appuyez sur la touche numérique 9 de l'UCD.

Raccorder une source RVB3S analogue à la source 4 ou 5.

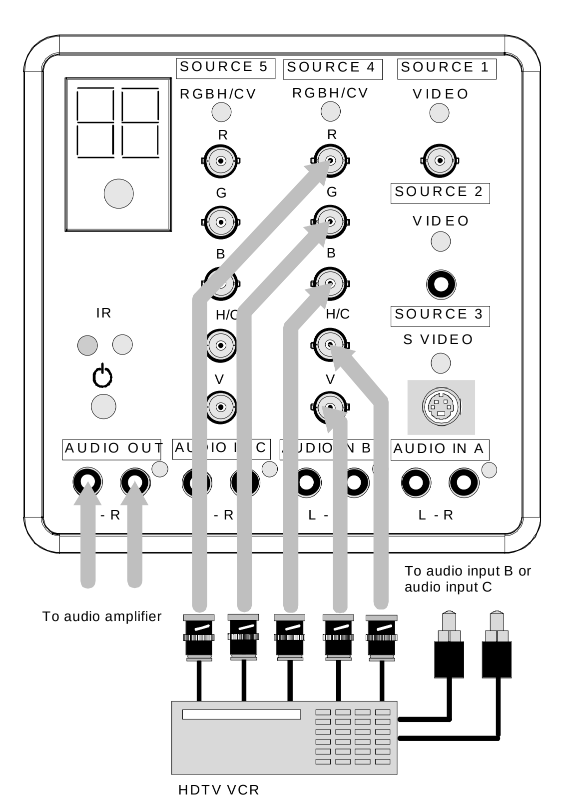
Raccorder vos signaux RVB avec synchro. à trois niveaux, p.ex. un magnétoscope professionnel VCR au module d'entrée RVB de la source 4 ou 5.

RVB3S/RV3sB analogue : 5 x BNC
Rouge : 0.7 Vpp ± 3 dB
Bleu : 0.7 Vpp ± 3 dB
Vert : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB si synchro. à trois niveaux sur vert
Synchro. vert. à trois niveaux : 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB
Synchro. hor. à trois niveaux/sync composite à trois niveaux:
1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Tous les signaux peuvent être terminés à 75 ohm par des interrupteurs doux (voir aussi chapitre Mode de Service).

Sélection d'entrée :

Pour la source 4, appuyez sur la touche numérique 6 de l'UCD.
Pour la source 5, appuyez sur la touche numérique 7 de l'UCD.



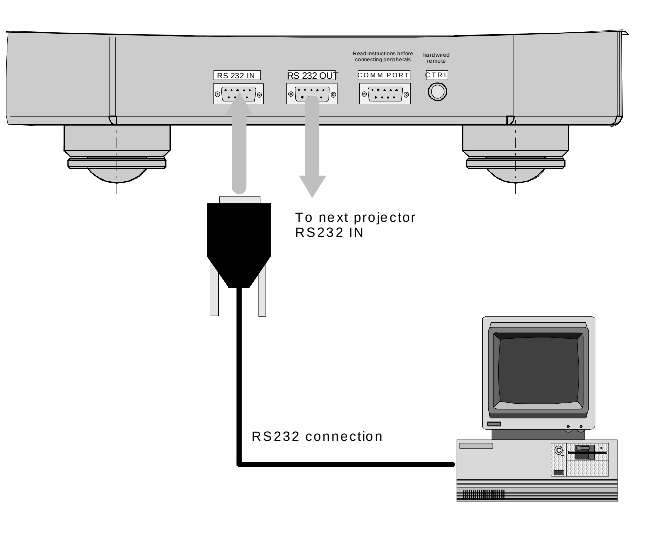
Raccorder un ordinateur , p.ex. PC IBM (ou compatible), Apple Macintosh à l'entrée RS232 du projecteur

Le projecteur BARCODATA 2100 dispose d'une entrée RS232 permettant la communication avec un ordinateur.

Applications : commande à distance et transmission de données.

a) commande à distance :
- un réglage facile du projecteur par PC IBM (ou compatible) ou connexion MAC.
- permet la mémorisation de beaucoup de configurations de projecteurs et de réglages.
- toute une série de possibilités de contrôle.
- une série d'adresses entre 0 et 255.

b) transmission de données :
- transmettre des données au projecteur ou copier des données d'un projecteur à un système de mémoire dure.



Réglage de la vitesse de communication (baudrate) avec un ordinateur.

Voir '*Changement Baudrate PC*' dans le chapitre '*Mode de Service*'.

Raccorder un RCVD 800 ou un RCVD 05 au BARCODATA 2100

- Jusqu'à 10 entrées avec un RCVDS800 ou 20 entrées avec un RCVDS05 et 90 entrées quand les RCVDS sont connectés avec un module d'expansion.
- La communication en série avec le projecteur.
- Les touches de la télécommande sur le RCVDS pour commander le BARCODATA 2100 (sélection de source et réglages analogiques).
- Le numéro de source sélectionné s'affichera sur un afficheur de 2 chiffres et le module d'entrée sélectionné s'indiquera par une LED au dos.

Pour des renseignements supplémentaires concernant l'usage du:
- RCVDS 800, consulter le manuel d'utilisateur, N° de commande de BARCO: R5975004.
- RCVDS 05, consulter le manuel d'utilisateur, N° de commande de BARCO: R5975765.

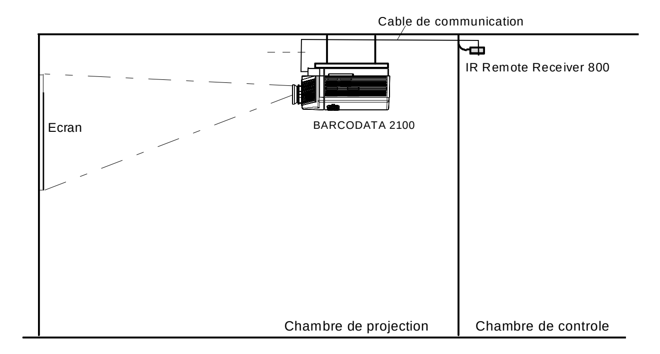
Raccorder un VS05 au BARCODATA 2100

Le VS05 peut commuter jusqu'à 5 sources de Vidéo composé, 3 sources de Super Vidéo et 1 RVB analogique ou source vidéo composant au BARCODATA 2100. En plus, le signal d'audio propre à la source, peut être relié à un amplificateur audio.
N° de commande de BARCO: R9827890.

Pour des renseignements supplémentaires concernant l'usage du VS05, consulter le manuel d'utilisateur du VS05, N° de commande de BARCO: R5975245.

Raccorder un récepteur IR 800 au BARCODATA 2100

Ce récepteur infrarouge rend possible le contrôle du BARCODATA 2100 d'une autre pièce.
Un câble de communication se trouve entre le récepteur IR et le projecteur ou le RCVDS. Maintenant il est possible d'envoyer l'information de contrôle de la télécommande au récepteur IR 800.
Le récepteur IR 800 affiche la source sélectionnée sur un afficheur à 7 segments.
N° de commande: R9827515.



COMMANDE DU PROJECTEUR

Le BARCODATA 2100 peut être commandé par:

a. l'Unité de Commande à Distance (UCD)

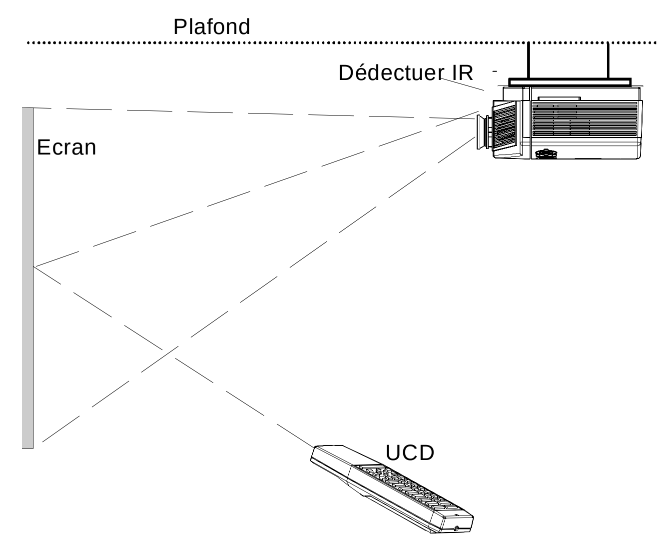
b. l'Unité de Commande à Distance câblée (câble non fourni)

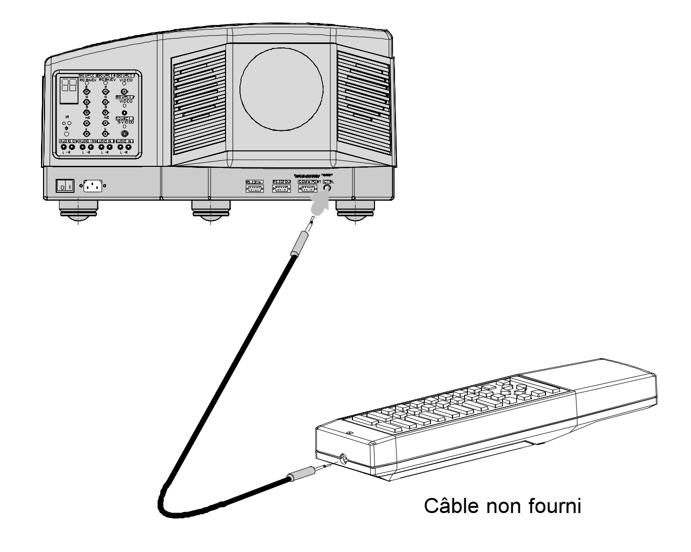
c. le panneau de commande intégré

La procédure et les résultats pour commander le projecteur sont équivalents pour la commande à distance et la tcommande à distance câblée.

Comment utiliser l'UCD ?

a) Pointer la face avant de la commande à distance vers l'écran réfléchissant.

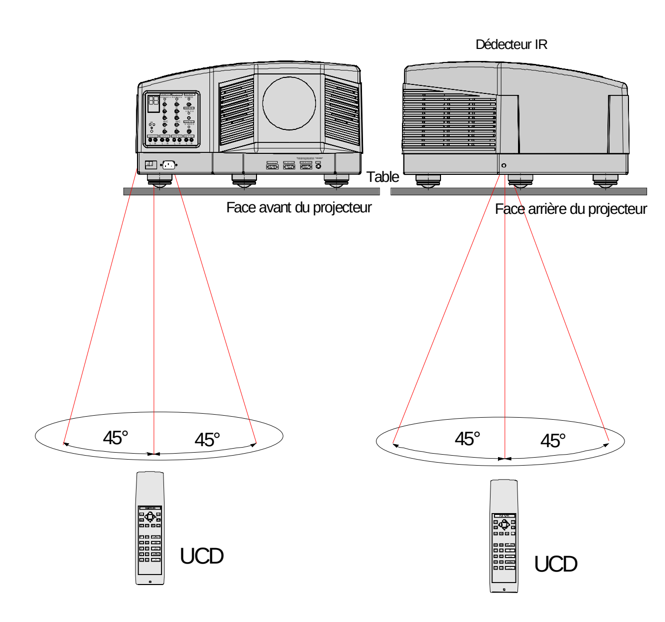




b) La commande à distance utilisée dans une configuration à câble.

Raccorder une extrémité du câble à distance au connecteur situé au-dessous de l'UCD et l'autre extrémité du câble à distance au connecteur du panneau avant du BARCODATA 2100 marqué 'CTRL'.

c) Pointer la face avant de la commande à distance directement vers un des détecteurs IR du projecteur.



Si vous utilisez la commande à distance IR, assurez-vous que vous vous trouvez dans la distance recommandée pour un bon fonctionnement de la commande (30m, 100ft dans une ligne droite). La commande à distance ne fonctionnera pas correctement, quand une lumière intense éclaire le détecteur ou quand il y a un obstacle entre la commande à distance et le détecteur IR du projecteur.

Adresse du Projecteur

a. Réglage du logiciel de l'adresse du projecteur

Voir 'Changer l'adresse du projecteur' dans le chapitre 'Mode de Service'.
Chaque projecteur demande une adresse individuelle comprise entre 0 et 255. Cette adresse peut être programmée dans le mode de Service. Seuls des projecteurs avec une adresse entre 0 et 9 peuvent être commandés par la commande à distance.

b.Comment commander un ou plusieurs projecteurs?

L'adresse du projecteur peut être programmée sur n'importe quelle valeur entre 0 et 225. Dès que l'adresse est programmée, le projecteur peut être commandé par:

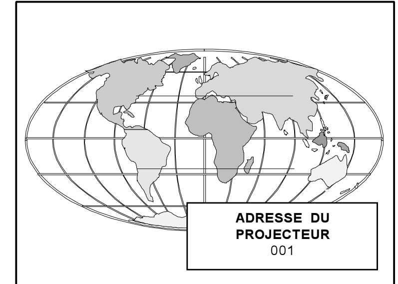
- la commande à distance pour les adresses entre 0 et 9.
- un ordinateur, p.ex. PC IBM (ou compatible), Apple MAC, etc. pour les adresses entre 0 et 255.

Remarque: indépendamment de l'adresse installée dans le projecteur, il répond toujours à l'adresse '0'.

c. Emploi de la commande à distance IR

Avant d'utiliser la commande à distance, il est nécessaire de programmer l'adresse du projecteur dans la commande à distance (seulement si l'adresse est comprise entre 1 et 9). L'UCD commandera maintenant le projecteur ayant la même adresse.
Quand l'adresse 0, "l'adresse zéro", est programmée dans la tcommande à distance, chaque projecteur, sans exception, peut être commandé par commande à distance.

Comment afficher une adresse du projecteur?



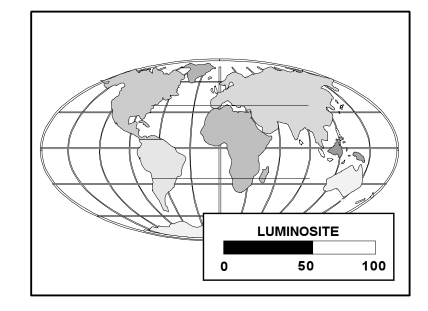
Appuyer sur la touche **ADDRESS** (la touche enfoncée dans la commande à distance) avec un crayon. L'adresse du projecteur sera affichée dans une 'boîte de texte'. Cette boîte disparaîtra après quelques secondes. Pour continuer à utiliser la commande à distance, il est nécessaire de programmer la même adresse avec les touches numériques (adresse comprise entre 0 et 9). Par exemple: quand le projecteur affiche l'adresse du projecteur 003, appuyer sur la touche numérique '3' sur la commande à distance pour être sûr que l'adresse de la commande à distance correspond avec l'adresse du projecteur.



Comment programmer une adresse dans la commande à distance?

Appuyer sur la touche **ADDRESS** (la touche enfoncée dans la commande à distance) avec un crayon et programmer l'adresse avec les touches numériques. Cette adresse peut être n'importe quel numéro entre 0 et 9. En programmant le numéro '0' (zéro), la commande à distance commande chaque projecteur quelle que soit l'adresse du projecteur. Cette technique rend possible la commande de plusieurs projecteurs ayant des adresses différentes au moyen d'une seule commande à distance.

Réglage de l'image à accès direct.



Lorsqu'on appuie sur une touche de réglage de l'image, une boîte de texte avec une échelle à barres, une icône et le nom de commande, p.ex. 'luminosité, ...' apparaît sur l'écran (seulement lorsque 'TEXT' est actif). Voir l'écran d'exemple. La longueur de l'échelle et la valuer de l'indication numérique indiquent le réglage actuellement enregistré pour cette source. Les réglages peuvent être ajustés avec les touches + et - de la commande à distance ou du panneau de commande intégré.

Réglage de la luminosité

Un réglage correct de la luminosité est important pour une bonne reproduction de l'image.
Utiliser la touche + pour augmenter la luminosité.
Utiliser la touche - pour diminuer la luminosité.

Réglage du Contraste

Un réglage correct du contraste est important pour une bonne reproduction de l'image.
Ajuster le contraste au niveau désiré selon les conditions de lumière dans la pièce.
Utiliser la touche + pour rendre le contraste plus prononcé.
Utiliser la touche - pour rendre le contraste plus faible.

Réglage de la saturation de couleur

Le réglage de la saturation de couleur est uniquement actif pour Vidéo et S-Vidéo. Ce réglage ajuste l'intensité de couleur de l'image.
Utiliser la touche + pour rendre une couleur plus prononcée.
Utiliser la touche - pour rendre une couleur plus claire.

Réglage de la Teinte

Le réglage de la teinte est seulement actif pour les entrées Vidéo et S-Vidéo utilisant le système NTSC 4.43 ou NTSC 3.58.
Utiliser la touche + .
Utiliser la touche -.

Réglage du son à accès direct.

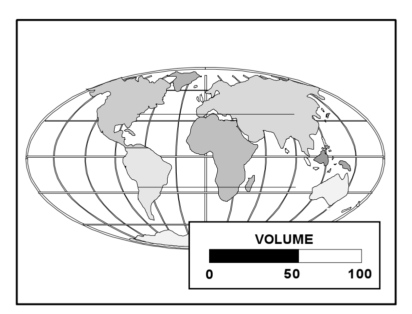
Lorsqu'on appuie sur une touche de réglage du son, une boîte de texte avec une échelle à barres, une icône et le nom de commande, p.ex. 'volume, ...' apparaît sur l'écran (seulement lorsque 'TEXT' est actif). Voir l'écran d'exemple. La longueur de l'échelle indique le réglage actuellement enregistré pour cette source. Les réglages ne peuvent être ajustés qu'avec les touches + et - de la commande à distance .

Réglage de la Netteté.

Le réglage de la netteté est uniquement actif pour Vidéo et S-Vidéo.
Utiliser la touche + pour obtenir une image plus nette.
Utiliser la touche - pour obtenir une image plus douce.

Réglage de la Phase

Utiliser la touche de contrôle pour adapter la phase. Dans tout le réglage il n'y a que 2 ou 3 positions où la phase soit alignée correctement.



Réglage du volume

Le réglage du volume adapte le volume.
Utiliser la touche + pour obtenir un volume plus haut.
Utiliser la touche - pour obtenir un volume plus bas.

Réglage du bass

Le réglage du bass adapte le niveau du bass (les tons bas).
Utiliser la touche + pour plus de tons bas.
Utiliser la touche - pour pour moins de tons bas.

Réglage du treble

Le réglage du treble adapte le niveau du treble (les tons hauts).
Utiliser la touche + pour plus de tons hauts.
Utiliser la touche - pour moins de tons hauts.

Réglage de la balance

Le réglage de la balance adapte le niveau du son entre l'enceinte acoustique de gauche et de droite.
Utiliser la touche + pour un niveau de son plus haut dans l'enceinte acoustique de droite que dans celle de gauche.
Utiliser la touche - pour un niveau de son plus haut dans l'enceinte acoustique de gauche que dans celle de droite.

La touche "Pause"

Quand on a appuyé la touche PAUSE, la projection de l'image s'arrête mais toute la puissance reste pour un démarrage immédiat.
Le son n'est pas interrompu.
Sur l'écran du devant du projecteur apparaît 'P'.
Pour redémarrer la production de l'image :
- appuyez sur la touche Pause,
- appuyez sur la touche EXIT ou
- selectionnez un numéro de source.

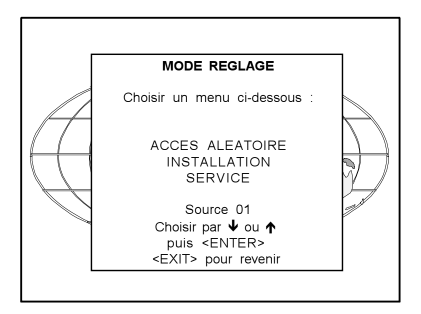
La touche "Mute"

Quand on a appuyé la touche MUTE, la production du son s'arrête.
L'image reste sur l'écran.
Pour redémarrer la production du son, appuyez de nouveau sur la touche MUTE.

DEMARRAGE DU MODE REGLAGE

Mode Réglage

Tous les réglages de source, les ajustements de l'image et la géométrie sont faits dans le 'Mode Réglage'. Appuyer sur la touche **ADJUST** ou **ENTER** pour entrer dans le 'Mode Réglage'.



Maintenant vous êtes dans le mode Réglage. La touche de contrôle (sur la commande à distance) ou les touches + et - (sur le panneau de commande intégré) sont utilisées pour sélectionner les menus et pour les réglages. Les touches **ENTER** et **EXIT** sont utilisées pour bouger en avant ou en arrière dans la structure du menu. La touche **ADJUST** peut être utilisée pour terminer le mode Réglage, même quand n'importe quel menu de Sélection de Route est affiché.

Une fois dans le Mode Réglage, il y a 4 menus possibles à suivre:

Installation - Sélectionner *Installation* quand un nouveau module d'entrée est installé, quand une nouvelle source est raccordée à un module d'entrée existant ou quand le projecteur est déplacé dans une nouvelle configuration.

Réglage Guidé - Sélectionner *Réglage Guidé* lorsque l'utilisateur a l'intention d'effectuer un réglage complètement nouveau. Tous les réglages nécessaires sont exécutés selon une séquence prédéterminée.

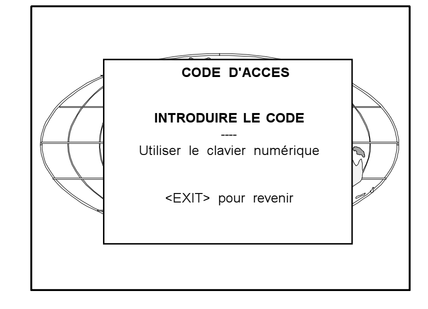
Accès Aléatoire - Sélectionner *Accès Aléatoire* lorsque l'utilisateur est habitué à ajuster une source.

Accès Aléatoire - Sélectionner *Accès Aléatoire* lorsque l'utilisateur est habitué à ajuster une source.

Service - Sélectionner *Service* lorsque l'utilisateur a l'intention de changer les réglages généraux comme le code d'accès, la langue, l'adresse, etc. ou quelques actions de service comme remettre le nombre d'heures de fonctionnement à zéro, comme les ajustements du panneau, etc. ou demander de l'information concernant le réglage.

Quelques réglages dans le mode Réglage sont protégés par un code d'accès. En sélectionnant un tel réglage, le projecteur demande d'introduire votre code d'accès. (La protection par code d'accès est seulement disponible si le commutateur DIP sur l'unité de contrôle est dans la position ON, voir 'Changer code d'accès' dans le chapitre 'Mode Service'.)

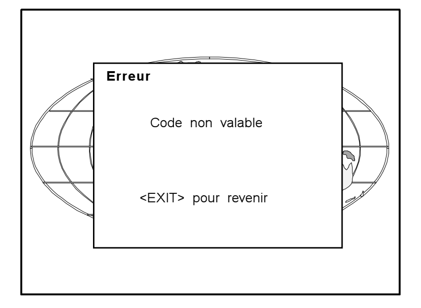
Votre code d'accès se compose de 4 chiffres.



Introduire les chiffres au moyen des touches numériques.
Exemple : 2 3 1 9
Le premier chiffre est sélectionné. Introduire par les touches numériques. Le carré sélectionné saute à la position suivante. Continuer jusqu'à ce que tous les chiffres sont introduits.

Si votre code d'accès est correct, vous accédez au réglage sélectionné.
Si votre code d'accès est faux, le message suivant est affiché sur l'écran: "Code d'accès non valable". Appuyer sur **ENTER** pour continuer et pour retourner au menu Service.

Code d'accès programmé à l'usine: **0 0 0 0**



Il suffit que le code d'accès soit correctement introduit, pour que tous les autres réglages protégés soient accessibles, sans ré-introduire votre code d'accès.

En redémarrant le Mode Réglage, il est nécessaire d'introduire de nouveau votre code d'accès si vous sélectionnez un réglage protégé.

MODE REGLAGE A ACCES ALEATOIRE

Service Fichier

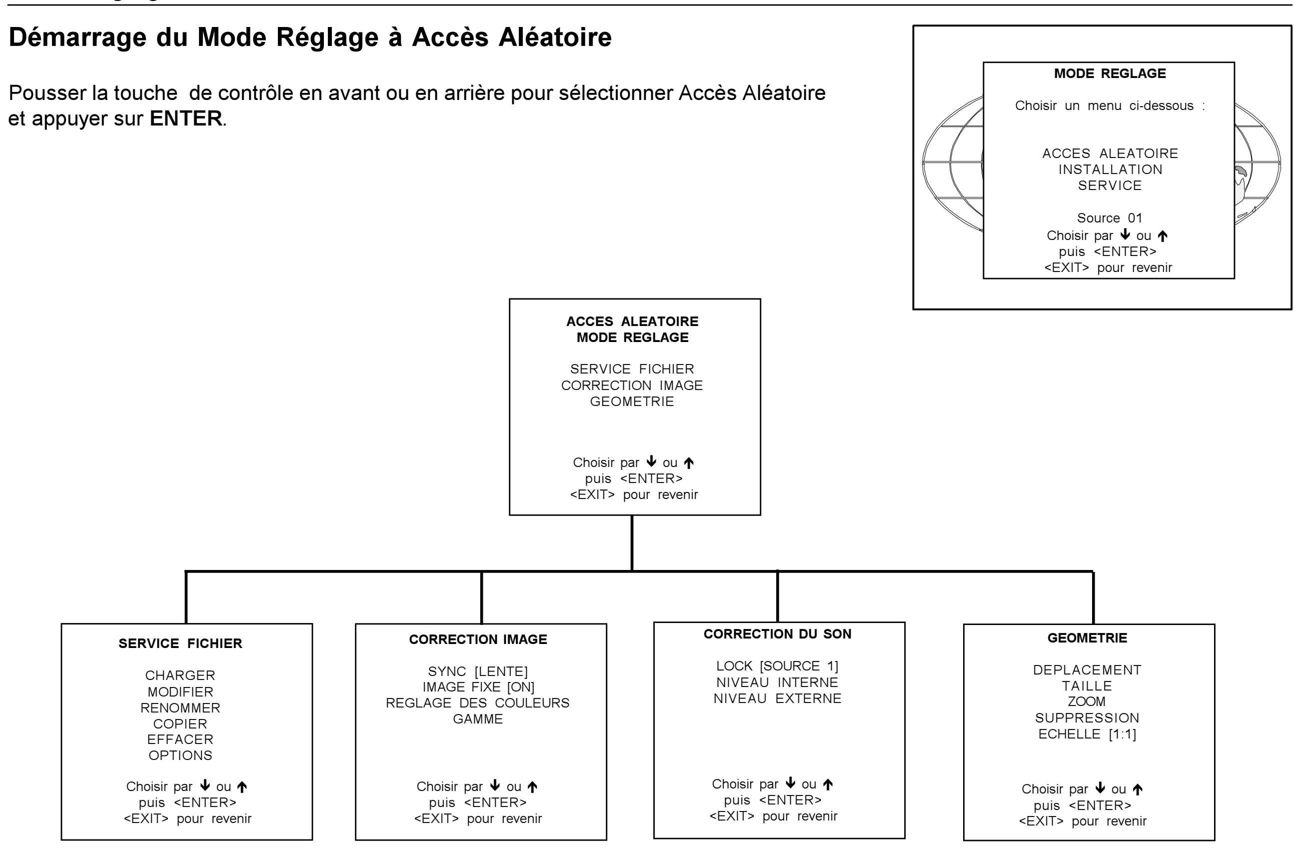
Corrections de l'image

Corrections du son

Géométrie

Démarrage du Mode Réglage à Accès Aléatoire

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Accès Aléatoire et appuyer sur **ENTER**.



Service fichier

Avant d'utiliser une nouvelle source, assurez-vous que le fichier est bien installé. La mémoire du projecteur contient une liste de fichiers qui correspondent aux sources les plus souvent utilisées. Quand une nouvelle source correspond avec un de ces fichiers, le fichier peut être chargé et sauvegardé pour un usage future. S'il y a peu de différence, le fichier peut aussi être chargé et édité plus tard jusqu'à ce que les spécifications de source soient atteintes.

Sélectionner *Service Fichier* en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner. Le menu Service Fichier sera affiché.

ENTER affiche le menu Service Fichier
EXIT revient au menu Sélection de Route
ADJUST revient au mode Opérationnel

Les manipulations du fichier suivantes sont possible:
- Charger: installation d'un fichier ou d'une nouvelle source.
- Modifier : éditer un fichier chargé selon une spécification de source.
- Renommer : donner un nouveau nom au fichier.
- Copier : copier un fichier vers un nouveau fichier.
- Effacer: Effacer un fichier existant.
- Options : le mode d'affichage de l'annotation du fichier et les possibilités de triage.

Annotation du fichier:

xxxxxxxx.xxx x xxxxXxxxxi

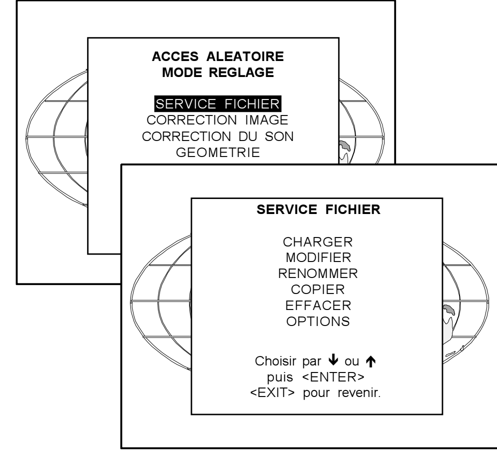
i ou blanc : i = entrelacement, blanc = pas d'entrelacement

xxxxXxxxx : estimation actif des pixels x

: numéro de source

xxx : l'extension du fichier, le premier caractère est C (pour des fichiers fait par des clients) ou S (pour des fichiers standards).
Le deuxième et le troisième caractère sont utilisés pour un numéro suivant (=L'indice du fichier).
L'indice du fichier pour les fichiers faits par les clients: de 00 à 63.

xxxxxxxx : nom de base, 8 caractères.



Charger un fichier

Pousser la touche joy stick en avant ou en arrière afin de sélectionner CHARGER et appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu CHARGER FICHIER.
Le menu 'Charger' affiche les fichiers correspondants,selon le filtre installé.

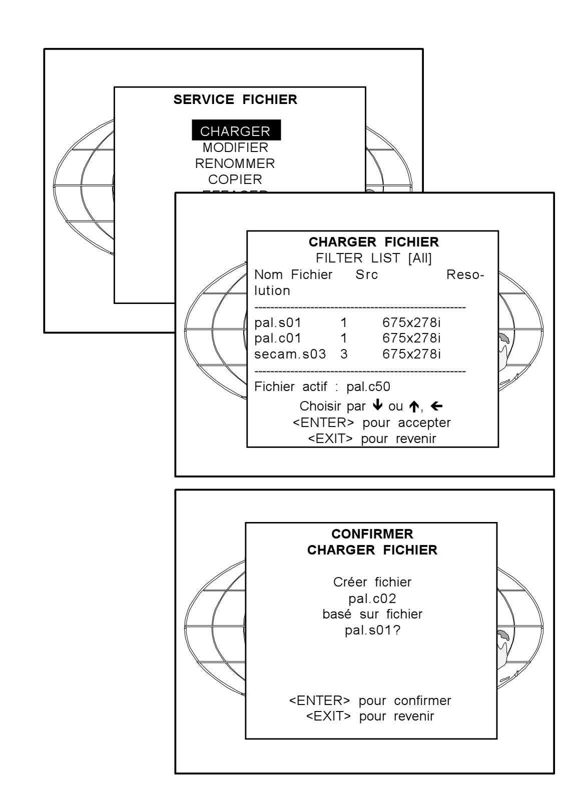
Ce filtre peut être "Fit" ou "All". Pour changer le filtre, pousser la touche joy stick vers la droite pour sélectonner "filter list" (filter list sera sélectionné) et appuyer sur **ENTER** pour changer l'annotation entre les parenthèses.

"All" : tous les fichiers disponibles seront affichés.
"Fit" : seulement les fichiers les plus appropriés seront affichés (avec une distinction de ± 2 lignes et une distinction de durée de ligne de ± 300 ns)

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner le fichier le plus approprié et appuyer sur **ENTER**.
En parcourant les fichiers, l'image sera ajustée selon les réglages du fichier sélectionné (au réglage de ligne). Quand la meilleure image est affichée, appuyer sur **ENTER** afin de sélectionner ce fichier. Le menu *Confirmer Charger Fichier* apparaîtra et montrera le nouveau fichier et le fichier sur lequel le nouveau fichier est basé.
Appuyer sur **ENTER** afin de confirmer vos nouvelles créations ou sur **EXIT** afin de revenir au menu *Charger Fichier.*

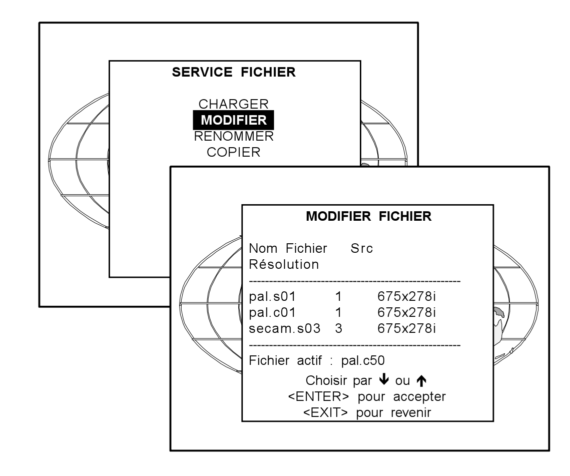
Si l'image affichée n'est pas encore parfaite, sélectionner le fichier le plus approprié et aller au menu *Modifier* pour changer les réglages du fichier.

En chargeant un fichier, le fichier actuellement actif est affiché à côté l'indication 'Fichier actif'.



Modifier le Fichier

Le menu 'Modifier fichier' rend possible de changer les réglages du fichier selon les réglages réels de la source connectée. Consulter la spécification de source avant d'introduire les données.
Sélectionner le menu MODIFIER, en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière, et puis appuyer sur **ENTER**.
Sélectionner le fichier qui doit être modifié (généralement le fichier actif) et appuyer sur **ENTER**.



Le menu *Modifier Fichier* sera affiché.

Les réglages suivants peuvent être effectués:
La quantité totale des pixels horizontaux
La quantité acitve des pixels horizontaux
Le déplacement horizontal des pixels
La période horizontale en µs (est automatiquement réglée pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER)
Le total des lignes verticales (sont automatiquement réglées pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER)
Les lignes verticales actives
Le déplacement vertical des lignes
Entrelacement: commuter on/off (est automatiquement mis dans sa position correcte pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER)

MODIFIER FICHIER
HORIZONTAL
TOTAL 854 pixels
ACTIF 675 pixels
DEPLACEM. +114 pixels
PERIODE 63.7 µs
VERTICAL (champ)
TOTAL 312 lignes
ACTIF 278 lignes
DEPLACEM. +21 lignes
ENTRELAC. [on]
LIRE AMDS
OPTIONS
↓ , ↑ , ← , → ,<ENTER>, <EXIT>

Tous les réglages peuvent être changés individuellement. Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de sélectionner un réglage. La couleur de la rubrique sélectionnée changera et suivra un des trois méthodes pour changer la valeur.

a) appuyer sur **ENTER** afin d'activer les chiffres et introduire directement la nouvelle valeur avec les touches numériques sur la commande à distance ou sur le panneau de commande intégré, ou

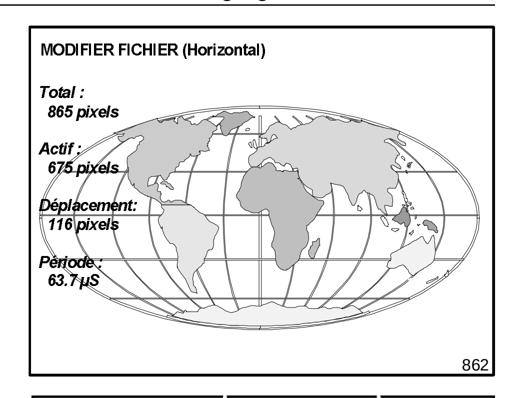
b) appuyer sur **ENTER** afin d'activer les chiffres. Pousser la touche de contrôle vers la droite ou la gauche pour sélectionner le chiffre changeant. Ensuite appuyer sur **ENTER** pour confirmer.

c) augmenter ou diminuer en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

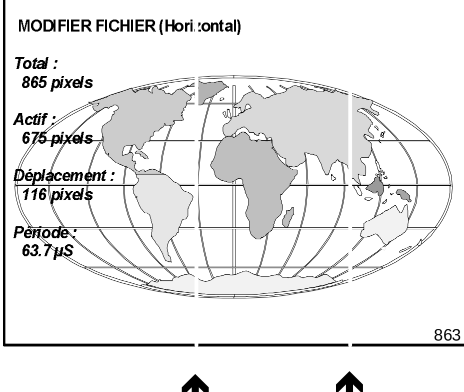
Afin d'obtenir une meilleure vue durant un réglage du fichier actif, sélectionner *"Horizontal"* ou *"Vertical"* en poussant la touche de contôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER**.
Une image entière apparaît avec les réglages sur le côté gauche.
Afin de changer les valeurs, sélectionner (color change = changement de couleur) d'abord la valeur changeante en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et continuer en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite pour augmenter ou diminuer.

Comment trouver les valeurs correctes de la rubrique affichée?

Pendant l'installation du fichier avec CHARGER, la période horizontale, le nombre total des lignes verticales et le mode entrelacé seront automatiquement mesurés et complétés dans le menu. Ces valeurs seront disponibles en démarrant la procédure MODIFIER d'un fichier actif.
Sélectionner d'abord *"Horizontal"* et appuyer sur **ENTER** pour afficher une image entière.



Si la valeur du total des pixels horizontaux est fausse, vous pouvez voir des erreurs d'échantillonnage (des barres étroites verticales à travers l'image projetée). Sélectionner "Total" et ajuster la quantité de pixels. Ajuster jusqu'à ce que vous ne voyiez aucune barre (Conseil : si le nombre de barres augmente, ajuster dans le sens inverse).



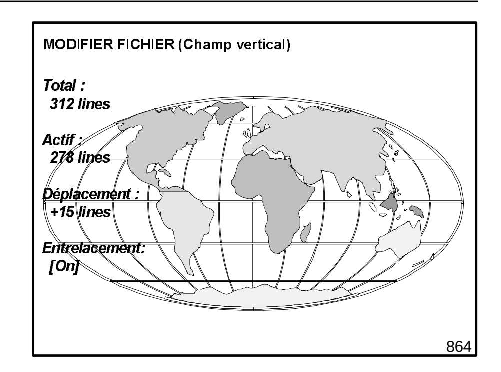
Les pixels actifs: déterminent la largeur de la fenêtre sur l'écran. Cette valeur est normalement indiquée dans les spécifications de source. Si non, ajuster jusqu'à ce que l'image entière soit affichée.

Le déplacement horizontal: pour déplacer l'image sur l'écran.
Changer cette valeur , reduit les valeurs de 'déplacement horizontale' et 'taille horizontale' dans le menu GEOMETRIE a zéro.

La période horizontale: la valeur correcte est déjà définie quand le fichier est actif.

Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu normal Modifier Fichier.

Sélecionner *"Vertical"* en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER**. Une image entière est affichée.



Le *"total des lignes verticales" ("Vertical Total lines"*) est déjà introduit quand un fichier actif est sélectonné afin d'être modifié.

Les *"lignes Actives" ("Active lines")*: le nombre des lignes horizontales qui déterminent la hauteur de l'image projetée. Cette valeur est normalement indiquée dans les spécifications de source. Si non, ajuster jusqu'à ce que la hauteur entière de l'image soit affichée (il ne manque pas de lignes).

Le déplacement vertical (Vertical Shift) : déplacer l'image en haut et en bas (pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière) sur l'écran jusqu'à ce que la position correcte de l'image soit obtenue.
Changer cette valeur , reduit les valeurs de 'déplacement verticale' et 'taille verticale' dans le menu GEOMETRIE a zéro.

Entrelacement [On] ou [Off] : cette sélection se remplit automatiquement quand le fichier actif doit être modifié. Si l'image est incorrecte à cause d'une mesure inexacte, utiliser la touche **ENTER** pour commuter entre [On] et [Off] (pour des images entrelacées, 1 image contient 2 champs).

Lire AMDS

AMDS = automatic mode detection & synchronisation (mode de détection et de synchronisation automatique).
Pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER, le système mesure automatiquement la période horizontale, le total des lignes verticales et le mode entrelacé.
En sélectionnant Read AMDS, le système mesure de nouveau les réglages indiqués ci-dessus.

Options

Numéro de source: le numéro de source d'une source non-active peut être remplacé par n'importe quel numéro de source. Ceci rend possible la création d' un fichier pour les numéros de sources à venir.

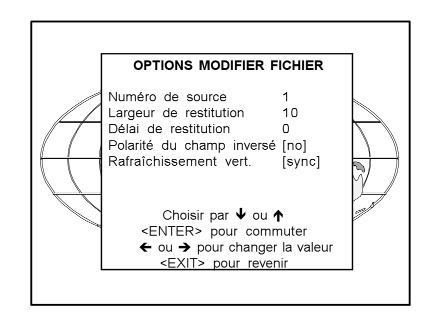
Largeur de restitution : La largeur de l'impulsion de restitution. Ceci peut être n'importe quelle valeur entre 10 et 100. Changer la valeur en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

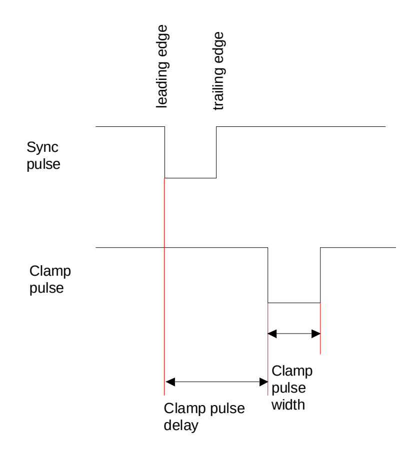
Délai de restituton : Le temps entre le côté montant de l'impulsion de restitution et le côté fermé de l'impulsion synchro. Ceci peut être n'importe quelle valeur entre 2 et 512. Changer la valeur en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

Polarité du champ inversé: Défaut [No]
Cette fonction est employé pour des images entrelacées. Les deux rastres de l' image pourraient être placés d'une mauvaise façon (les lignes doubles sont visibles sur l' image). Ceci peut être corrigé en inversant la polarité vers [Yes] ou [No].
Appuyer sur **ENTER** pour commuter entre [No] et [Yes].

Rafraîchissement vertical [synchro/asynchro] : La manière de mettre à jour les informations de l'image sur les panneaux LCD. Pour des images en mouvement, le rafraîchissement vertical doit se faire d'une manière synchronisée, pour des images stationnaires, un rafraîchis-sement asynchrone est possible.

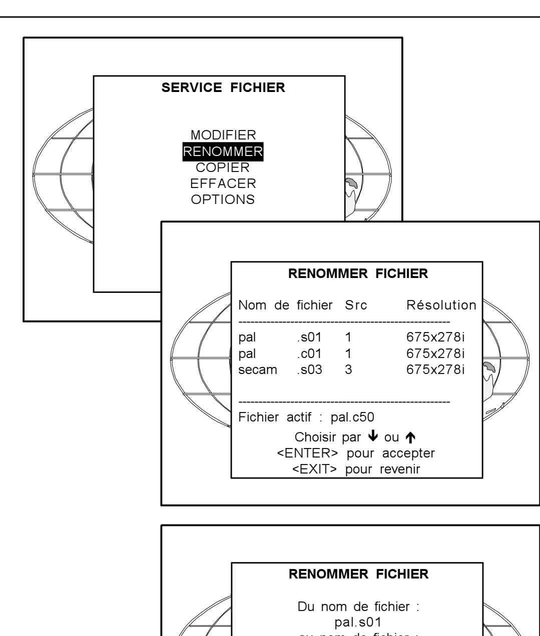
Délai de trame [On/Off] : Défaut [On]
[On]: il y a un délai entre le signal d'entree et l'image affichée d'une trame.
[Off]: le délai entre le signal d'entree et l'image affichée est minimum. Ceci est seulement possible si le rafraîchissement vertical est fait d'une manière synchronisée et le projectuer est monté dans une configuration au plafond (menu de configuration).





Appuyer sur **EXIT** pour quitter le menu Option Modifier Fichier.

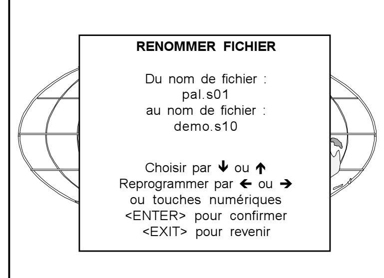
Renommer



Pour changer le nom d'un fichier sélectionné.
Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner RENOMMER et appuyer sur **ENTER**. Le menu de sélection Renommer sera affiché.

Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner un nom de fichier et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.

Le menu Renommer sera affiché avec le nom de fichier sélectionné déjà introduit dans la zone 'du nom de fichier' et dans la zone 'au nom de fichier ...'.

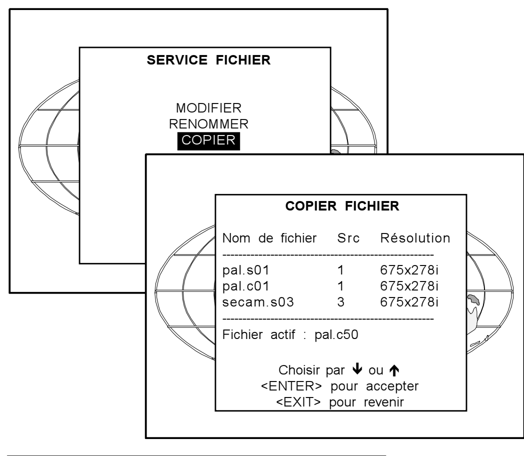


Appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner les caractères séparés. Appuyer la touche de contrôle vers la droite ou vers la gauche afin de sélectionner le caractère voulu. Changer ces caractères en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière. Des caractères numériques peuvent être introduits directement par les touches numériques sur l'UCD.
Appuyer sur la touche **ENTER** pour confirmer. Le fichier renommé a été introduit dans la liste des fichiers.
Appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir au menu Renommer. Aucun changement a été fait.

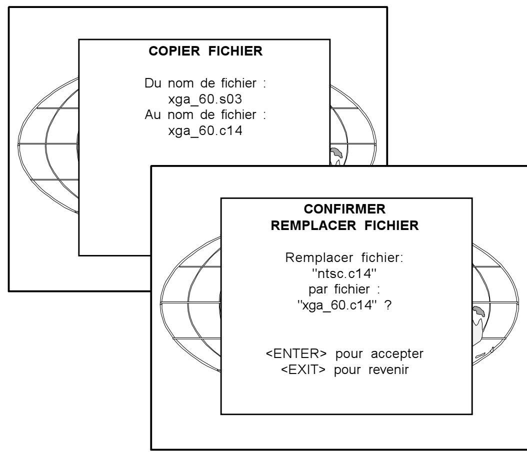
Copier

Pour copier un fichier sélectionné vers un nouveau fichier.
Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner COPIER et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu de sélection COPIER sera affiché.
Utiliser la touche de contrôle pour sélectionner un fichier et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Le menu COPIER sera affiché avec le nom du fichier sélectionné déjà introduit dans la zone 'du nom de fichier' et la zone 'au nom de fichier'.



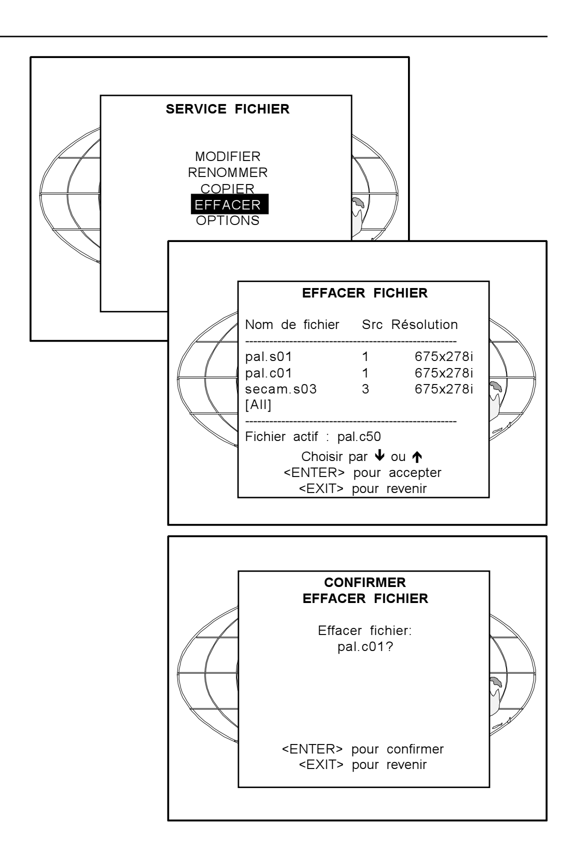
Appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner les caractères séparés. Appuyer la touche de contrôle vers la gauche ou la droite pour sélectionner le caractère voulu. Changer ces caractères en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière. Des caractères numériques peuvent être introduits directement par des touches numériques sur l'UCD.
Appuyer sur la touche **ENTER** pour confirmer. Le fichier copié est introduit dans la liste des fichiers.
Appuyer sur la touche **EXIT** pour retourner au menu sélection COPIER. Aucune copie a été faite.
Si un fichier avec la même extension existe déjà, un menu confirmation "Remplacer fichier 'nom du fichier'?" sera affiché.



Effacer

Pour effacer un fichier sélectionné de la liste de fichiers.
Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner EFFACER et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu sélection EFFACER sera affiché.

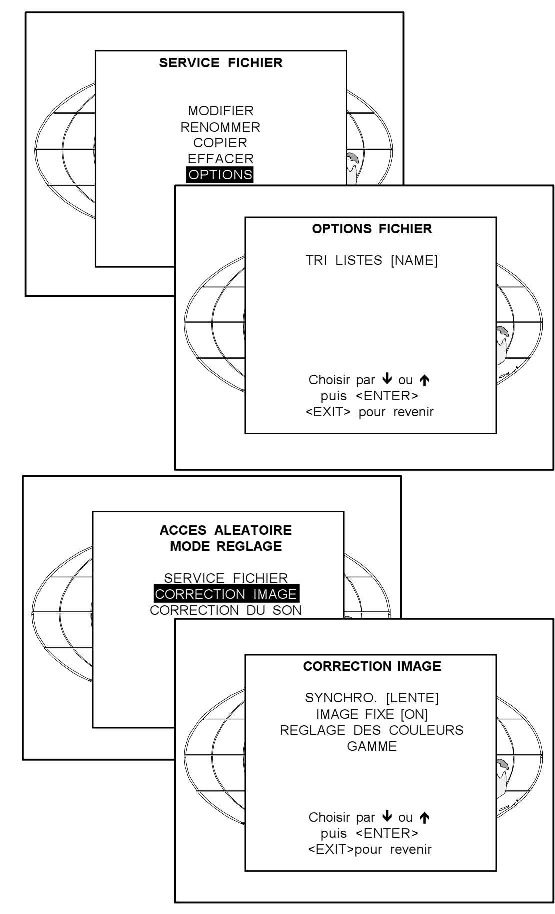
Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner un fichier et appuyer sur la touche **ENTER**.
Si [All] a été sélectionné, votre code d'accès doit être introduit avant l'effacement de tous les fichiers.



Un menu confirmation "Effacer fichier 'nom du fichier'?" sera affiché.
Si vous voulez effacer le fichier, appuyer sur la touche **ENTER**. Si vous ne voulez pas effacer le fichier, appuyer sur la touche **EXIT**.
Remarque : le fichier actif ne peut pas être effacé.

Options fichier

Utiliser la touche de contrôle pour sélectionner OPTIONS et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu OPTION sera affiché.
Appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre [name] et [index].
[name] : Les fichiers sur la liste seront triés sur le nom du fichier.
[index] : Les fichiers sur la liste seront triés sur l'extension du fichier.

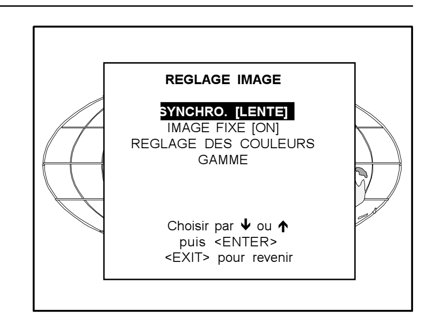


Correction Image

Sélectionner Correction Image en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.
Le menu Correction Image sera affiché.
Les possibilités de choix sont:

- synchro. lente/rapide
- image fixe
- réglage des couleurs
- gamme

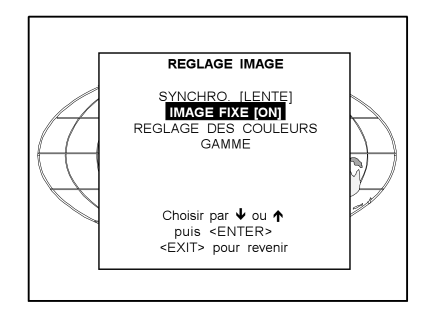
Synchro. lente/rapide



Actif pour les sources 1,2 et 3 seulement. Pour une autre source, l'indication suivante est affichée dans le menu: Synchro(-).
Sélectionner synchro. en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre LENTE et RAPIDE.

La position RAPIDE est utilisé afin de compenser des impulsions de synchronisation irrégulières d'équipements de reproduction vidéo plus anciens. Ceci est la position par défaut. Pour de sources stables, il est préférable d'utiliser la position LENTE.

Image fixe

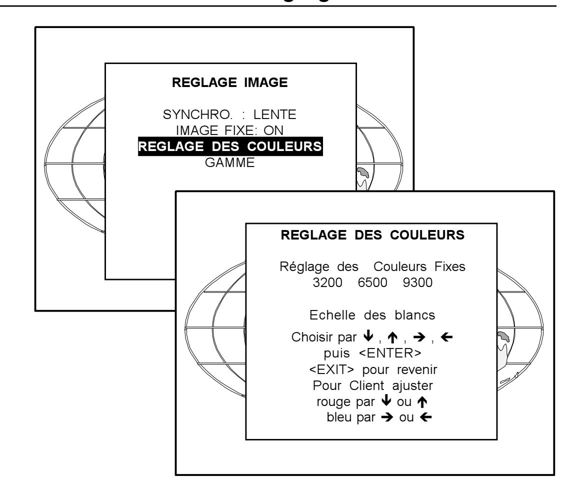


Cette fonction n'est utilisé que pour des images stationnaires entrelacées.
Indiquer Image Fixe en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre ON et OFF.

Image fixe : ON : le tremblement de l'image affichée est inférieur et l'image est plus nette.
Image fixe : OFF : pour des images en mouvement.

Réglage des couleurs

Indiquer Réglage des Couleurs en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Réglage des Couleurs.



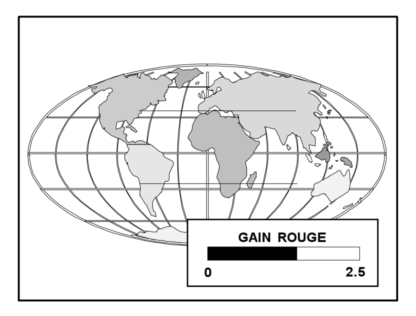
Vous avez le choix entre les possibilités suivantes :

Réglage des Couleurs Fixes:
- 3200 K (rougeâtre)
- 6500 K (blanc)
- 9300 K (bleuâtre)

Echelle des blancs:

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Réglage des Couleurs Fixes ou Echelle des blancs.
Si 'Réglage des Couleurs Fixes' a été sélectionné, utiliser la touche de contrôle en l'appuyant à gauche ou à droite pour sélectionner une des trois températures de couleurs pré-programmées.

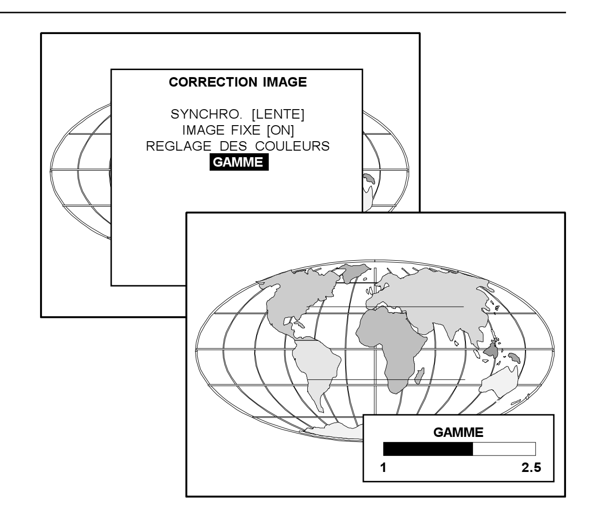
Si 'Echelle des blancs' a été sélectionné, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour ajuster le rouge et appuyer la touche de contrôle à droite ou à gauche pour ajuster le bleu (gamme de 0 à 2.5) comparé au vert (valeur 1).



Gamme

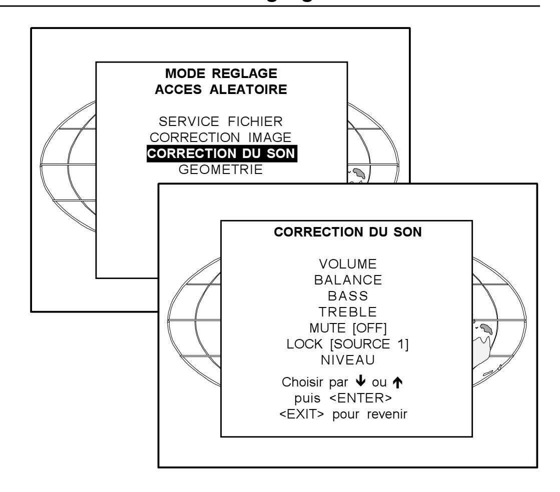
Avec la correction Gamme, il est possible d'éclairer des détails de parties d'image noires (valeurs de gamme plus basses) ou de réduire l'importance de ces détails (valeurs de gamme plus hautes).

Pour changer la valeur gamma, il faut indiquer GAMME en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER**.



Correction du son

indiquer Correction du son en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.
Le menu Correction du son apparaît sur l'écran.
Vous avez le choix entre les possibilités suivantes :
- volume
- balance
- bass
- treble
- mute
- lock
- niveau

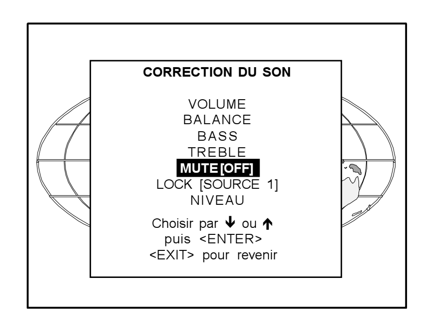


Volume, Balance, Bass et Treble

Lorsqu'on appuie sur une touche de réglage du son, une boîte de texte avec une échelle à barres, une icône et le nom de commande, p.ex. 'volume' apparaît sur l'écran (seulement lorsque 'TEXT' est actif). La longueur de l'échelle indique le réglage actuellement enregistré pour cette source. Pour plus de renseignements sur le réglage du son, voir Réglages du son à accès directe dans le chapitre Comande du projecteur.

Mute

Selectionner 'Mute' pour arrêter la production du son. L'image reste sur l'écran.
Indiquer 'Mute' avec la touche de contrôle et appuyer sur **ENTER** pour commuter entre Mute [on] ou Mute [off].



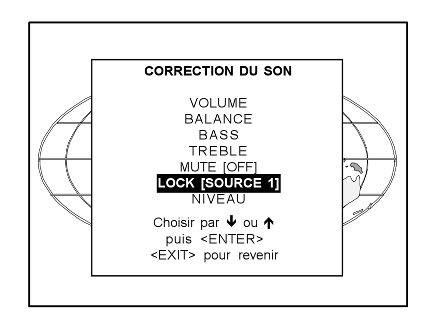
Lock [OFF/AUDIO A/AUDIO B/AUDIO C]

Indiquer 'Lock' en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour commuter entre OFF, AUDIO A, AUDIO B, AUDIO C.
Lock [OFF] : le son qui correspond à la source d'entrée sélectionnée est reproduit (voir le tableau dans le chapitre 'Raccordements')

Lock [audio a] : le son qui correspond à l'entrée d'audio A est reproduit, indépendamment de la source d'entrée sélectionnée.

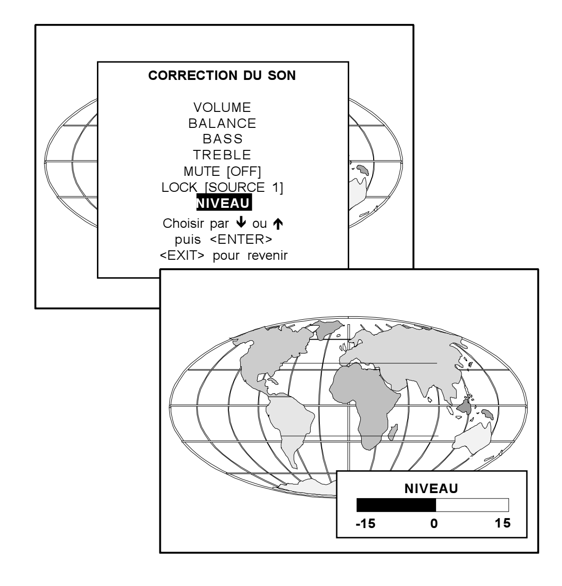
Lock [audio b] : le son qui correspond à l'entrée d'audio B est reproduit, indépendamment de la source d'entrée sélectionnée.

Lock [audio c] : le son qui correspond à l'entrée d'audio C est reproduit, indépendamment de la source d'entrée sélectionnée.



Niveau

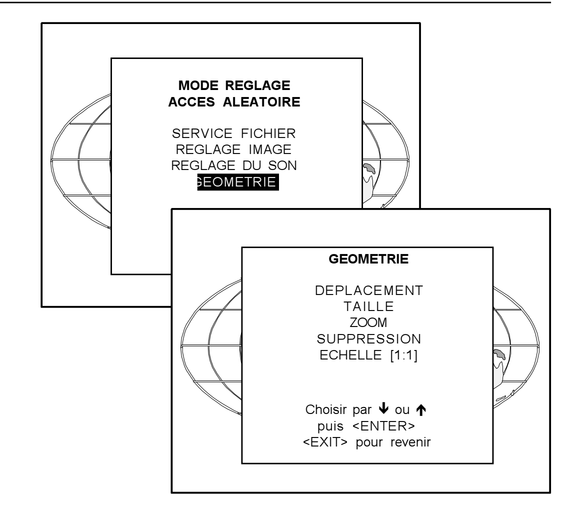
Selectionner Niveau en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière.
On peut régler le Niveau entre -15 et 15.
Niveau sur -15 : il n'y a pas de reproduction de son dans les haut-parleurs externes, mais une reproduction maximale dans les haut-parleurs internes avec le même niveau de volume comme réglé avec le réglage de volume.
Niveau sur 15 : il n'y a pas de reproduction de son dans les haut-parleurs internes, mais une reproduction maximale dans les haut-parleurs externes avec le même niveau de volume comme réglé avec le réglage de volume.



Géométrie

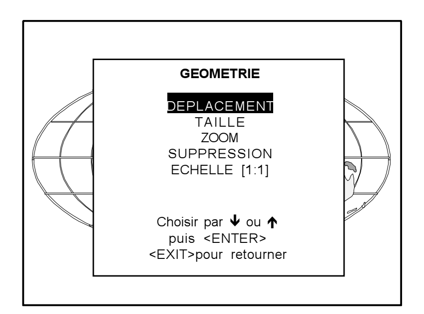
Indiquer Géométrie en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Géométrie.
Les adaptations suivantes sont possibles :

- déplacement horizontal et vertical de l'image
- taille horizontale et verticale de l'image
- zoom
- suppression
- échelle [1:1]



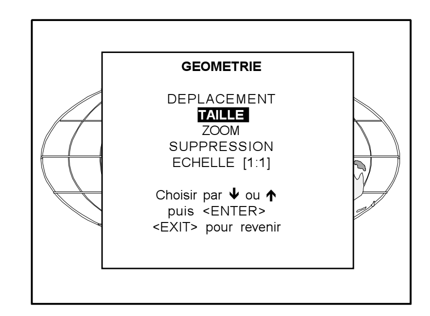
Déplacement

Indiquer Déplacement en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER**.
L'image peut être déplacée en direction horizontale ou verticale. Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de déplacer l'image en direction verticale. Appuyer la touche jde contrôle à gauche ou à droite afin de déplacer l'image en direction horizontale.



Taille

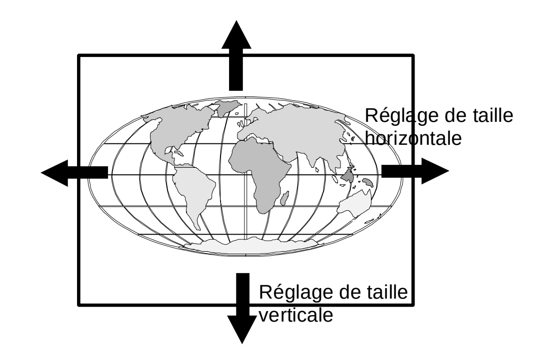
Indiquer Taille en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.



La taille peut être réglée en direction horizontale ou verticale. Appuyer sur la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de régler la taille en direction verticale. Appuyer sur la touche de contrôle à gauche ou à droite afin de régler la taille en direction horizontale. La valeur de défaut pour les deux directions sur l'échelle à barres est 0.

Régler en direction horizontale : si la valeur de la taille est négative,l'image est plus petite, si la valeur est positive, l'image est plus grande.

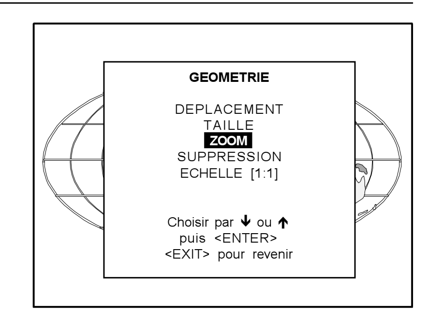
Régler en direction verticale :si la valeur de la taille est négative, l'image est moins haute, si la valeur est positive, l'image est plus haute.

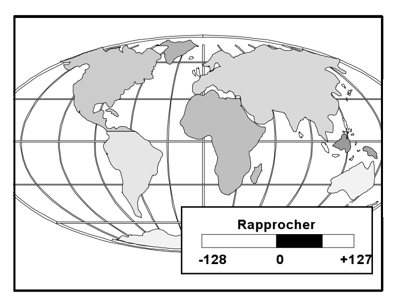


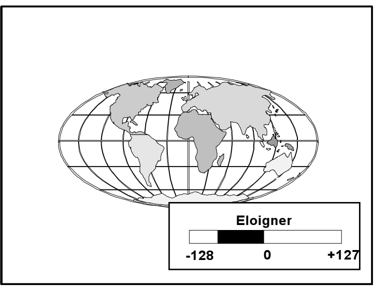
Zoom

Indiquer Zoom en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrièreet appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.

Pousser la touche de contrôle à droite ou en avant pour rapprocher l'image (plus de détails).
Pousser la touche de contrôle à gauche ou en arrière pour éloigner l'image (moins de détails).
Apparaît une échelle à barres avec une indication de numéro qui peut être positive (rapprocher) ou negative (éloigner).

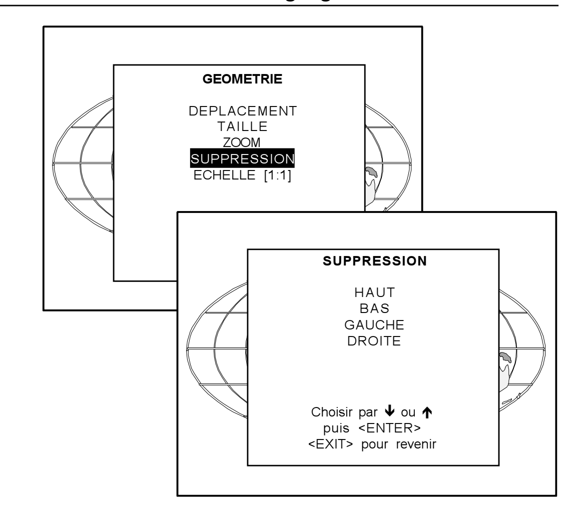






Suppression

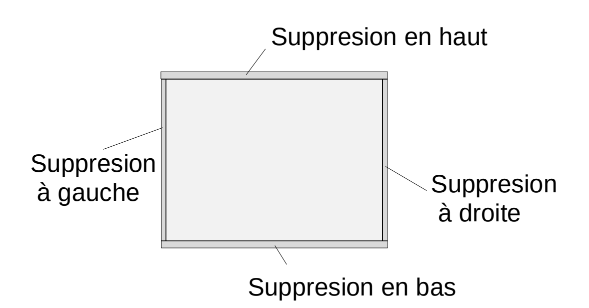
Indiquer Suppression en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer ensuite sur la touche **ENTER** pour sélectionner.



La suppression se fait seulement sur les bords de l'image projetée et est utilisée pour encadrer l'image projetée sur l'écran et pour cacher ou gommer de l'information (ou du bruit) non requise. Le 0% sur l'échelle à barre indique qu'il n'y a pas de suppression.

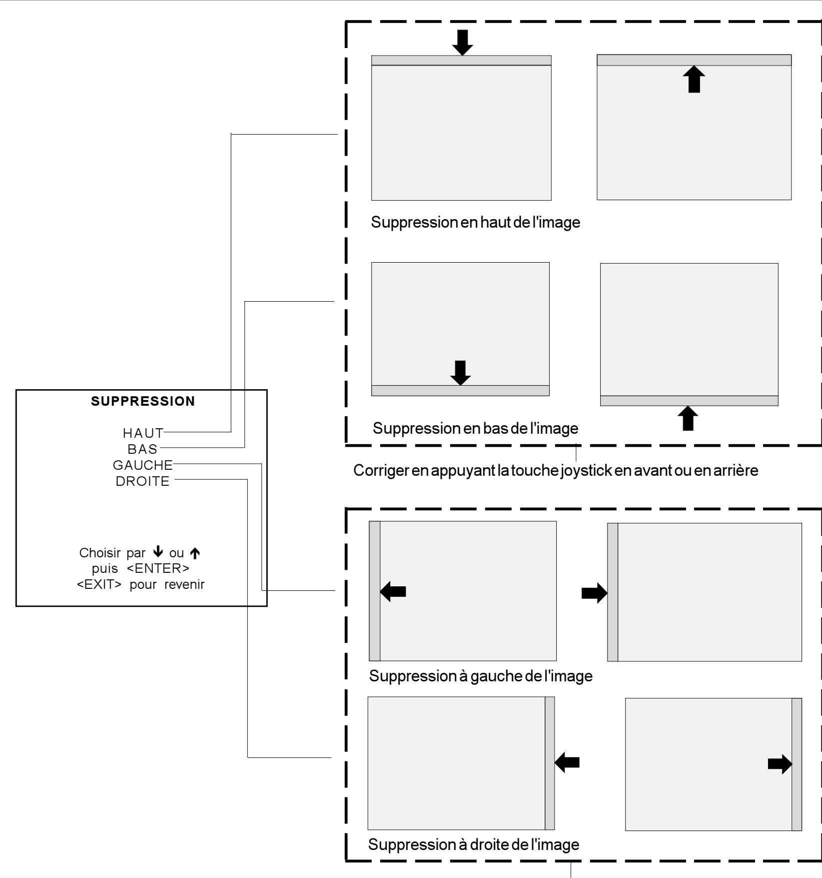
On peut commuter la suppression entre [ON] et [OFF]. Indiquer Suppression [xx] en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche ENTER pour commuter entre [ON] ou [OFF].
Si [OFF], l'image est projetée sans suppression. Les réglages installés restent en mémoire pour usage ultérieure.

Les corrections suivantes sont possibles :
- suppression en haut
- suppression en bas
- suppression à gauche
- suppression à droite
- reset

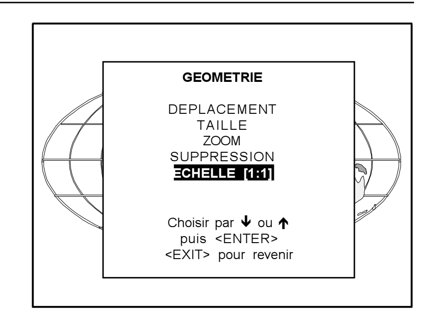


Si [OFF], et on sélectionne un des réglages de suppression, la position change automatiquement à [ON].

En sélectionnant Reset, les 4 réglages de suppression sont réduits à zéro. Les réglages sauvés sont effacés.


SUPPRESSION
HAUT
BAS
GAUCHE
DROITE
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
Suppression en haut de l'image
Suppression en bas de l'image
Corriger en appuyant la touche joystick en avant ou en arrière
Suppression à gauche de l'image
Suppression à droite de l'image
Corriger en appuyant la touche joystick à gauche ou à droite

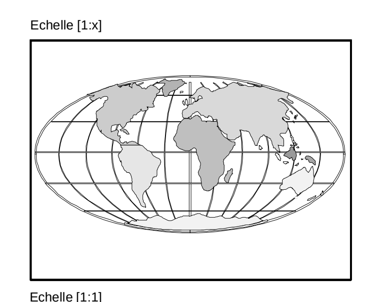
Echelle [1:1]

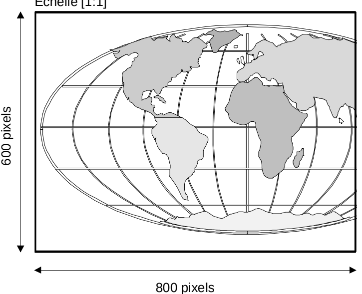


En sélectionnant 'Echelle 1:1', le signal d'entrée sans conversion d'image est projeté sur l'écran avec une résolution de 800 x 600 pixels. Des parties d'image ne peuvent pas être projeté et sont effacées.
Appuyer sur **ENTER** pour commuter l'échelle entre [1:1] et [1:x]. Si [1:x] l'image entière est projetée.

Remarque : Si [1:1], la suppression est OFF.

L'indication d'échelle (-) est projetée dans le menu quand la fréquence des pixels de la source d'entrée est plus haute que 68 MHz.





MODE D'INSTALLATION

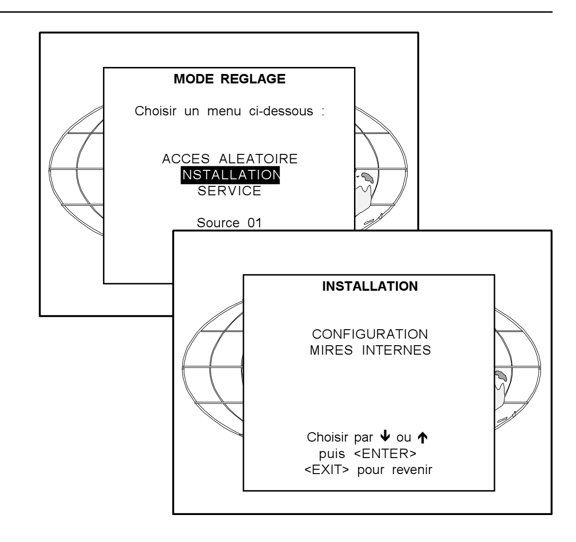
Démarrage du mode d'installation

Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer Installation puis appuyer sur la touche **ENTER**.

ENTER pour continuer le menu de sélection Installation
EXIT pour revenir au mode opérationnel

Les items suivants peuvent être sélectionnés :

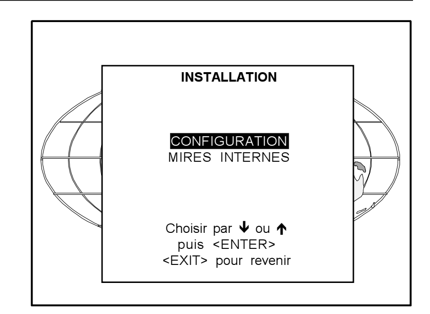
Configuration : pour installer la position du projecteur
Mires internes:
- contours
- barres de couleurs
- multi-impulsions
- damier
- pureté



Configuration

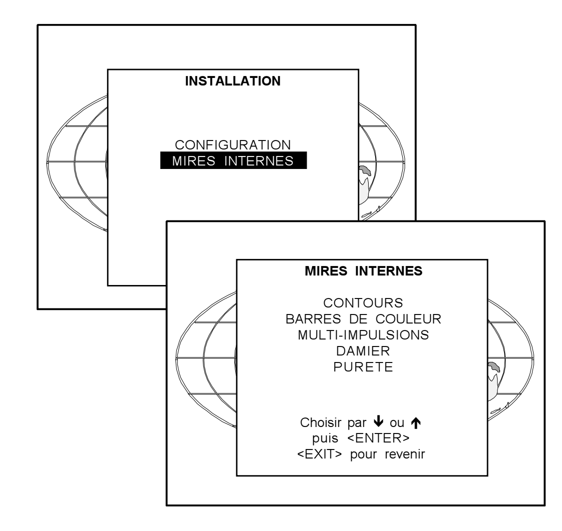
Indiquer 'Configuration' en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et puis appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Pour plus d'informations, voir Configuration du projecteur dans le chapitre Adaptation du projecteur.



Mires internes

Le projecteur dispose de différents mires internes qui peuvent être utilisées pour mesurer.
Indiquer "Mires Internes" en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer puis sur la touche **ENTER** pour afficher le menu Mires internes.
Les mires tests suivantes sont disponibles :
- Contours
- Barres de Couleur
- Multi-impulsions
- Damier
- Pureté



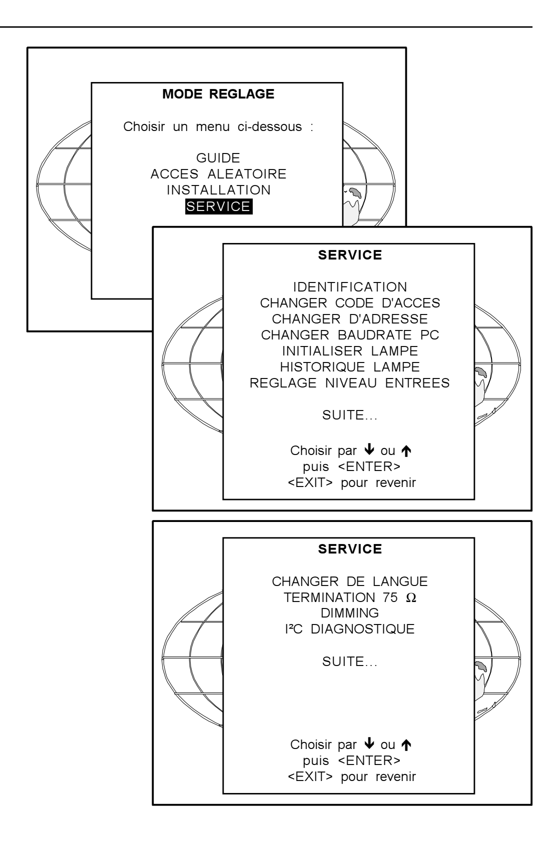
MODE DE SERVICE

Démarrer le Mode de Service

Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer le menu Service et puis appuyer sur la touche **ENTER**.

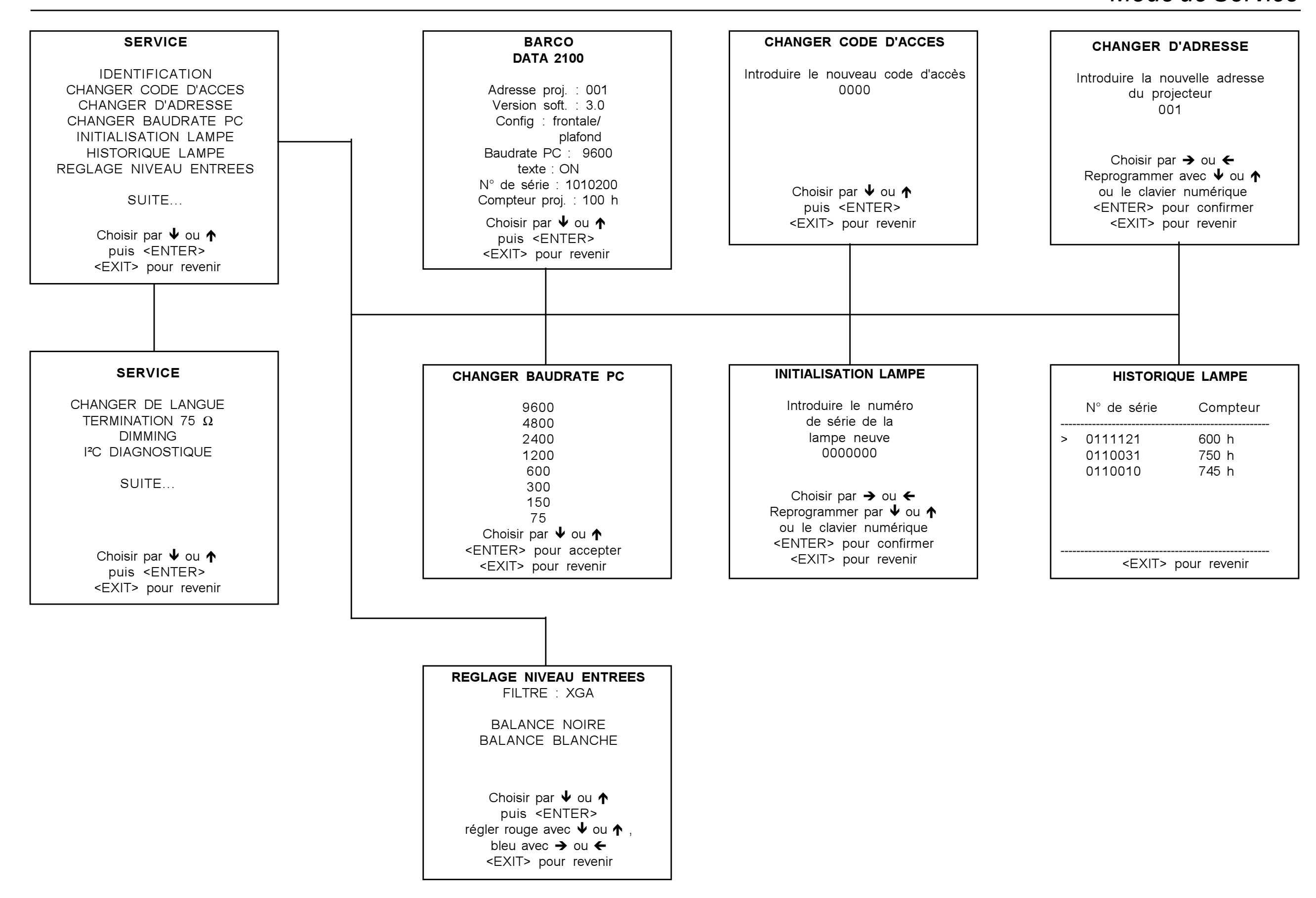
Certains items dans le mode service sont protégés par un code d'accès (si la fonction code d'accès est active). Introduire votre code d'accès pour continuer. Tous les autres items protégés par un code d'accès sont maintenant disponibles dans le mode réglage.

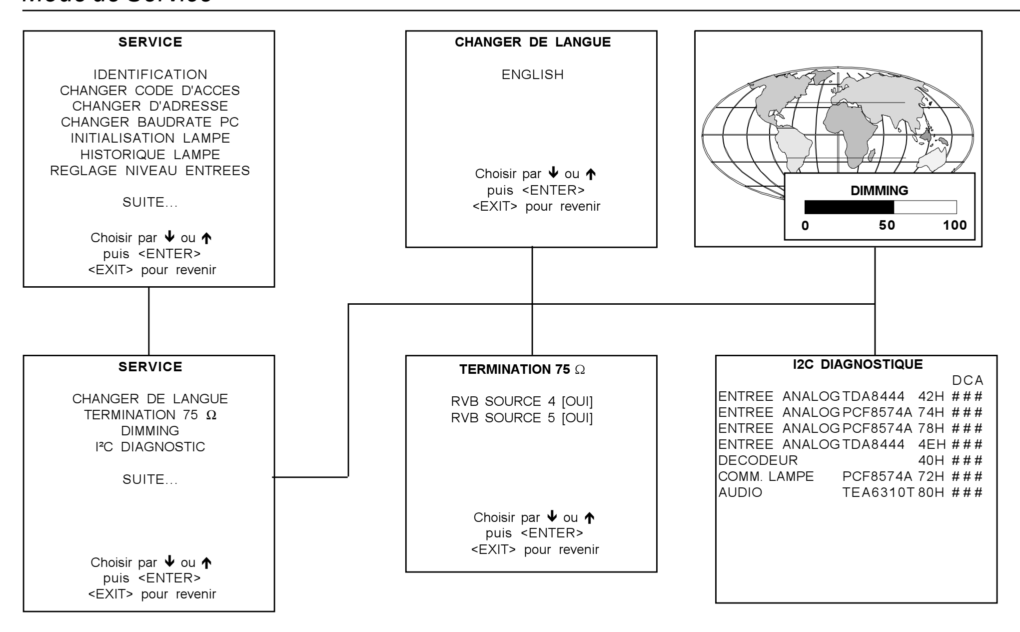
Le menu Service est composé de deux parties qui sont en connexion l'une avec l'autre par l'item SUITE...
Si l'item requis ne se trouve pas dans la liste du menu affiché, sélectionner SUITE avec la touche de contrôle et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher les autres items du menu Service.



ENTER continue au menu Service
EXIT revient au mode opérationnel

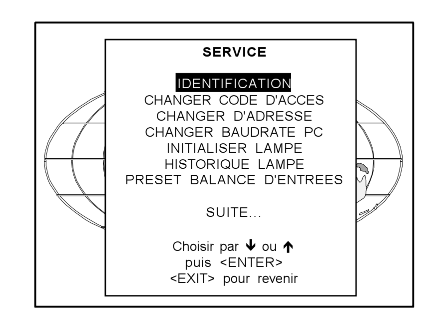
Remarque: Dépendant de la lampe utilisée, l'item 'LAMP DRIVE MODE' dans ce menu peut être remplacer par 'DIMMING'.
LAMP DRIVE MODE pour la lampe avec n° d'ordre R9829600.
DIMMING pour les lampes avec n° d'ordre R9829510 & R9829740.


SERVICE
IDENTIFICATION
CHANGER CODE D'ACCES
CHANGER D'ADRESSE
CHANGER BAUDRATE PC
INITIALISATION LAMPE
HISTORIQUE LAMPE
REGLAGE NIVEAU ENTREES
SUITE...
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
BARCO
DATA 2100
Adresse proj. : 001
Version soft. : 3.0
Config : frontale/
plafond
Baudrate PC : 9600
texte : ON
N° de série : 1010200
Compteur proj. : 100 h
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
CHANGER CODE D'ACCES
Introduire le nouveau code d'accès
0000
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
CHANGER D'ADRESSE
Introduire la nouvelle adresse
du projecteur
001
Choisir par → ou ←
Reprogrammer avec ↓ ou ↑
ou le clavier numérique
<ENTER> pour confirmer
<EXIT> pour revenir
SERVICE
CHANGER DE LANGUE
TERMINATION 75 Ω
DIMMING
I²C DIAGNOSTIQUE
SUITE...
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
CHANGER BAUDRATE PC
9600
4800
2400
1200
600
300
150
75
Choisir par ↓ ou ↑
<ENTER> pour accepter
<EXIT> pour revenir
INITIALISATION LAMPE
Introduire le numéro
de série de la
lampe neuve
0000000
Choisir par → ou ←
Reprogrammer par ↓ ou ↑
ou le clavier numérique
<ENTER> pour confirmer
<EXIT> pour revenir
HISTORIQUE LAMPE
N° de série Compteur
> 0111121 600 h
0110031 750 h
0110010 745 h
<EXIT> pour revenir
REGLAGE NIVEAU ENTREES
FILTRE : XGA
BALANCE NOIRE
BALANCE BLANCHE
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
régler rouge avec ↓ ou ↑ ,
bleu avec → ou ←
<EXIT> pour revenir


SERVICE
IDENTIFICATION
CHANGER CODE D'ACCES
CHANGER D'ADRESSE
CHANGER BAUDRATE PC
INITIALISATION LAMPE
HISTORIQUE LAMPE
REGLAGE NIVEAU ENTREES
SUITE...
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
CHANGER DE LANGUE
ENGLISH
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
DIMMING
0 50 100
SERVICE
CHANGER DE LANGUE
TERMINATION 75 Ω
DIMMING
I²C DIAGNOSTIC
SUITE...
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
TERMINATION 75 Ω
RVB SOURCE 4 [OUI]
RVB SOURCE 5 [OUI]
Choisir par ↓ ou ↑
puis <ENTER>
<EXIT> pour revenir
I2C DIAGNOSTIQUE
DCA
ENTREE ANALOG TDA8444 42H ###
ENTREE ANALOG PCF8574A 74H ###
ENTREE ANALOG PCF8574A 78H ###
ENTREE ANALOG TDA8444 4EH ###
DECODEUR 40H ###
COMM. LAMPE PCF8574A 72H ###
AUDIO TEA6310T 80H ###

Identification

Pour afficher le menu *Identification*, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer *Identification* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu *Identification.*



Le menu Identification donne un aperçu de :
- type de projecteur
- adresse du projecteur
- version de logiciel
- installation de la configuration
- baud rate
- texte ON
- numéro de série du projecteur
- historique du projecteur

- *type* de projecteur : BARCODATA 2100

- *version de logiciel*

- *Adresse du projecteur* : pour changer l'adresse du projecteur, voir Changer Adresse du Projecteur dans ce chapitre.

- *Installation* : installations possibles :

  * Frontale/Plafond
  * Frontale/Table
  * Rétro/Plafond
  * Rétro/Table

Pour changer la configuration de l'installation, suivre les instructions du chapitre Adaptation du projecteur.

- *Baud rate* : la vitesse de communication avec un PC IBM (ou compatible) ou MAC. Le baud rate du projecteur doit être le même de celui du PC en connexion. S'il y a une différence, consulter Installation du Baudrate pour communication avec un PC dans le chapitre Connexions.

- *Historique du projecteur* : donne le total du temps de fonctionnement depuis la première installation. Tous les projecteurs quittent l'entreprise après un historique de ± 24 heures.

- *Numéro de série du projecteur* : indique le numéro de fabrication du projecteur. Ce numéro peut être utile lorsque vous devez faire appel à un technicien.

Changer le Code d'Accès

Cet item est protégé par un code d'accès si le pont de court-circuit pour le code d'accès est installé.

Comment activer ou désactiver la fonction du code d'accès ?

Le code d'accès est activé quand le pont du code d'accès est installé dans le module de contrôle.

Pour changer le réglage du code d'accès, consulter un technicien de service qualifié ou un centre de service authorisé par BARCO.

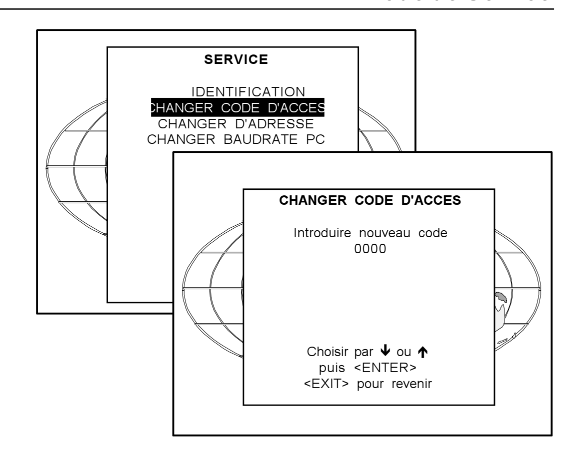
Comment changer le code d'accès ?

Indiquer Changer Code d'Accès en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu Changer Code d'Accès.

ENTER affiche le menu Changer Code d'Accès
EXIT revient au menu de Service

Le vieux code d'accès est affiché et peut être changé en introduisant le code avec les touches numériques ou la commande à distance.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour charger le nouveau code d'accès. Appuyer **EXIT** si aucun changement doit se faire.



Changer l'Adresse du Projecteur

Chaque projecteur a besoin d'une adresse formée d'un numéro compris entre 0 et 255. Cette adresse peut être installé par un logiciel. Pour changer cette adresse, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer Changer d'Adresse et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu de Changer d'Adresse sera affiché et l'adresse actuelle sera introduite. Le premier code digital est indiqué. Introduire la nouvelle adresse:
- avec les touches digitales ou la télécommande
- en appuyant la touche jde contrôle à gauche ou à droite pour sélectionner un chiffre et changer la valeur en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière jusqu'à ce que la nouvelle valeur est atteinte. Continuer avec les autres chiffres de la même façon.

SERVICE

IDENTIFICATION
CHANGER CODE D'ACCES
CHANGER D'ADRESSE
CHANGER BAUDRATE PC
INITIALISER LAMPE
HISTORIQUE LAMPE
REGLAGE NIVEAU ENTREES

SUITE...

CHANGER D'ADRESSE

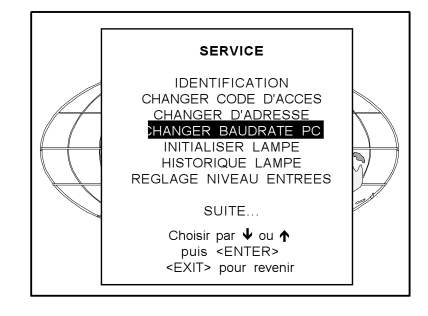
Introduire nouvelle adresse
001

Choisir par → ou ←
Reprogrammer par ↓ ou ↑
ou touches numériques
<ENTER> pour confirmer
<EXIT> pour revenir

Changer Baudrate PC

La vitesse de communication entre le projecteur et le PC, p. ex. PC ou MAC, connaît 8 vitesses différentes. La vitesse baud rate peut être installé par un logiciel.
Indiquer Changer Baudrate PC en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la vitesse baud rate PC.
Les vitesses suivantes sont possibles :

ENTER affiche le menu Changer Baudrate PC.
EXIT retourne au menu de sélection.



- 9600
- 4800
- 2400
- 1200
- 600
- 300
- 150
- 75

La vitesse actuelle sera affichée. Pour changer la vitesse appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour accepter la nouvelle vitesse baud rate.

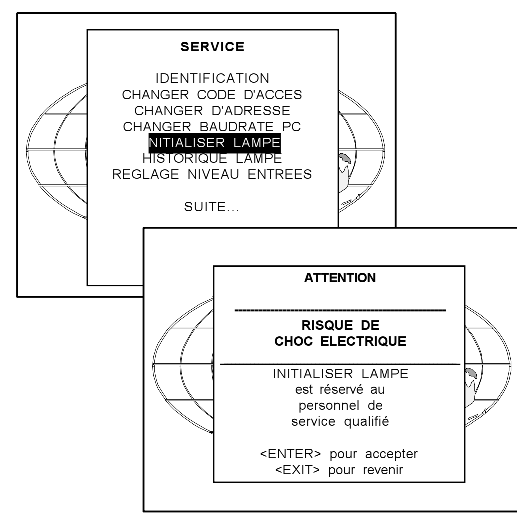
CHANGER BAUDRATE PC
9600
4800
2400
1200
600
300
150
75
Choisir par ↓ ou ↑
<ENTER> pour accepter
<EXIT> pour revenir

Initialiser lampe

Initialiser la lampe seulement lorsque une nouvelle lampe est installée. Indiquer Initialiser Lampe en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Si la sélection Initialiser Lampe dans le menu Service a été faite, le message suivant sera affiché :

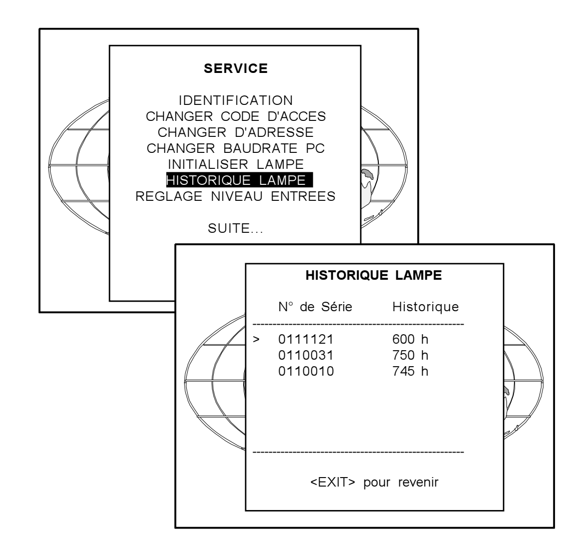
Risque de choc électrique. Initialiser Lampe est réservé au personnel qualifié BARCO.
Si vous n'êtes pas qualifié, appuyer sur la touche **EXIT** pour annuler l'opération d'initialisation.



Historique Lampe

Pour avoir un aperçu des différents historiques,indiquer Historique Lampe en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER**.

ENTER affiche le menu Historique lampe.
EXIT retourne au menu de sélection.



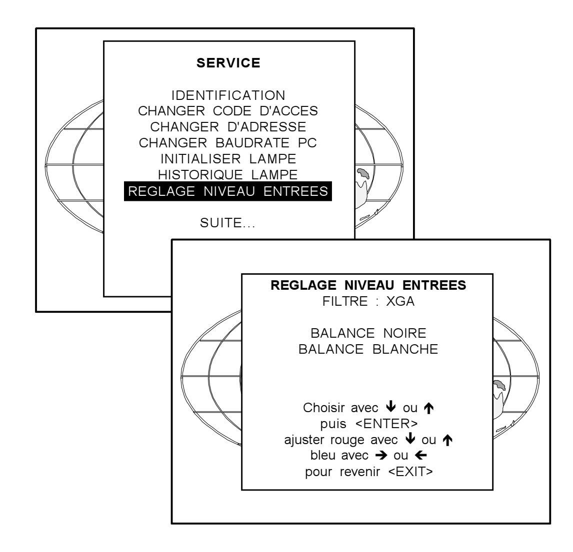
Un aperçu avec le numéro de série et l'historique respective sera affiché.
La lampe actuellement installée sera indiquée.
Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu de Service.

Réglage du Niveau des Entrées

Indiquer la balance noire en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière y appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.
Avec le réglage de la balance noire, le niveau noir des canaux rouge et bleu peuvent être réglés en comparation avec le canal vert.
Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour changer Rouge; à gauche ou à droite pour changer Bleu.
Appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu Réglage Niveau Entrées.

Indiquer la balance blanche en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière y appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.
Avec le réglage de la balance blanche, le gain des canaux rouge et bleu peuvent être réglés en comparation avec le canal vert.
(Pour régler le gain de tout le signal de vidéo, utiliser le réglage de contraste).
Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour changer Bleu; à gauche ou à droite pour changer Rouge.
Appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu Réglage Niveau Entrées.

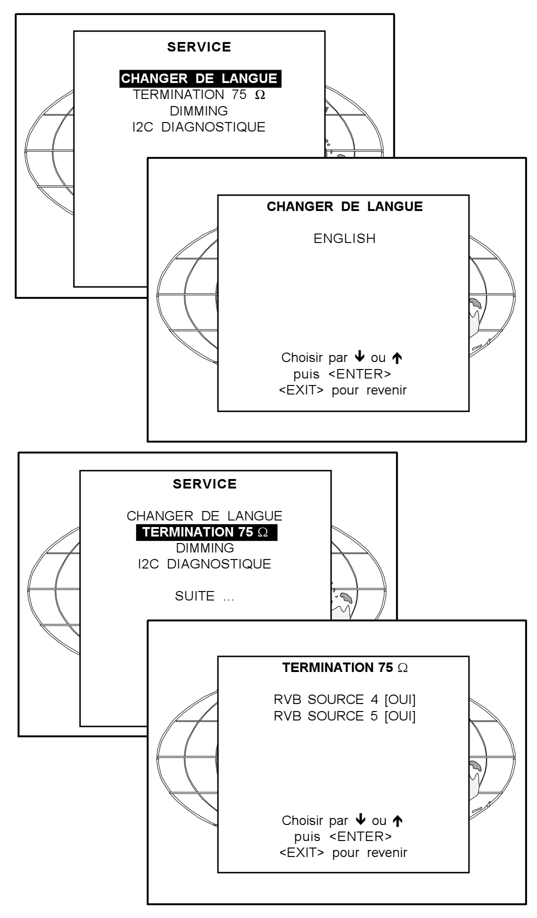
Dépendamment de la fréquence des pixels de la source raccordée, 3 filtres différents sont sélectés : VIDEO, VGA, XGA ou pas de filtre (Quand Echelle [1:1]] est sélectionnée dans le menu Géométry). Pour chaque filtre, les réglages du preset balance d'entrées sont memorisés séparément. Pendant le réglage, le filtre utilisé est indiqué.



Changer de Langue

Indiquer Changer de Langue en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Changer de Langue.

ENTER affiche le menu Changer de Langue.
EXIT retourne au menu de sélection.



Termination 75 Ω

Les entrées RVB (source 4 et source 5) peuvent être terminées sur 75 Ω.
Sélectionner 'Termination 75 Ω' en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu Termination 75 Ω.
Sélectionner l'entrée correspondente en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour commuter entre [OUI] ou [NON].

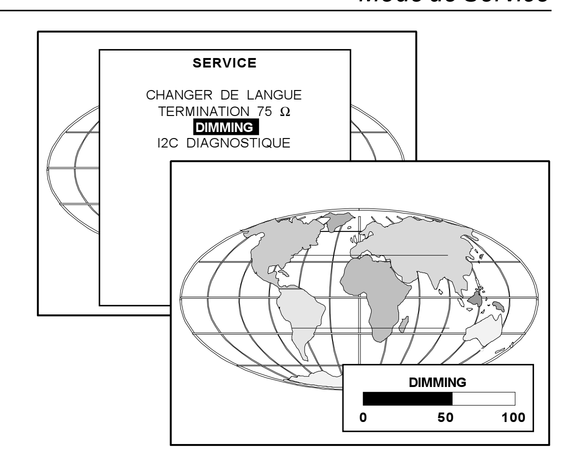
Remarque: quand il n'y a pas de connexion "loop through", les entrées doivent être terminées sur 75 Ω.

Dimming

(pour lampes avec n° d'ordre R9829510 ou R9829740)

Indiquer 'Dimming' en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière dans le menu de service et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.

Le projecteur démarre toujours avec plein pouvoir de la lampe mais on peut le réduire avec 50% de son pouvoir maximal en 8 étapes. Appuyer la touche de contrôle à gauche ou à droite pour réduire ou augmenter le pouvoir de la lampe. Appuyer sur **EXIT** quand vous avez installé le pouvoir de la lampe. Le menu de service retourne sur l'écran.
Dû à des conditions de démarrage de la lampe (toujours plein pouvoir), le réglage Dimming n'est pas mémorisé quand vous débrancher le projecteur.



Lamp Drive Mode

(pour lampes avec n° d'ordre R9829600)

Indiquer 'LAMP DRIVE MODE' en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière dans le menu de service et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.

Le projecteur démarre toujours en mode 'NORMAL'**.**
Indiquer le mode désiré en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière dans le menu de service et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.
Dû au conditions de démarrage de la lampe (toujours mode normal), le Lamp drive mode n'est pas mémorisé quand vous débrancher le projecteur.

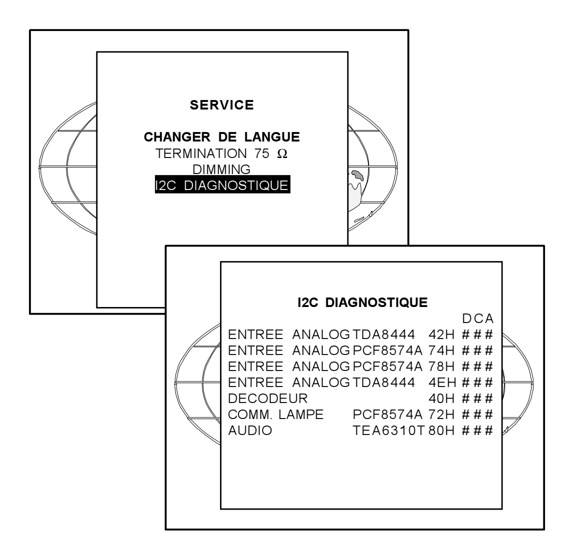
SERVICE
CHANGER DE LANGUE
TERMINATION 75 Ω
LAMP DRIVE MODE
I2C DIAGNOSTIQUE

LAMP DRIVE MODE
ECONOMIC
NORMAL
Select with ↓ or ↑
<ENTER> to accept
<EXIT> to return

I²C Diagnostique

Donne un aperçu du fonctionnement correct des IC contrôlés I²C. Indiquer I²C Diagnostique en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher l'aperçu.

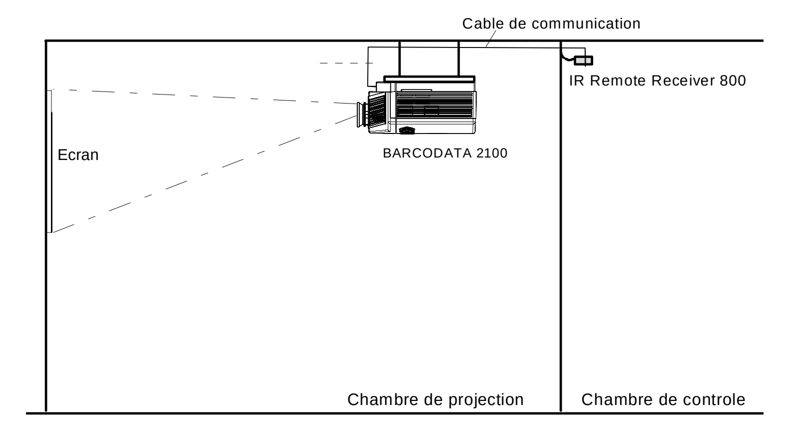
ENTER affiche le menu I²C Diagnostique.
EXIT retourne au menu de sélection.



EQUIPEMENT OPTIONNEL

Télérécepteur IR
UCD câblée
RCVDS800/RCVDS05
VS05
Interfaces
Câbles de raccordement et de communication
Support pour montage au plafond CM50

Télérécepteur IR 800



Cet unité de récepteur IR rend possible le contrôle du BARCODATA 2100 d'une autre pièce.
Il y a une ligne de communication avec un câble entre le récepteur IR et le projecteur ou le RCVDS. L'information de contrôle de l'UCD peut maintenant être envoyée à ce récepteur IR.
Le récepteur 800 IR affiche la source sélectionnée sur un écran de 7 segments.

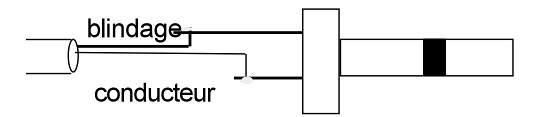
Numéro d'ordre : R9827515

UCD câblée

Les signaux de contrôle de l'UCD peuvent être envoyés au projecteur par une connection à fil (Comment utiliser l'UCD câblée, voir chapitre Contrôle).

Préparer le câble de commande à distance :

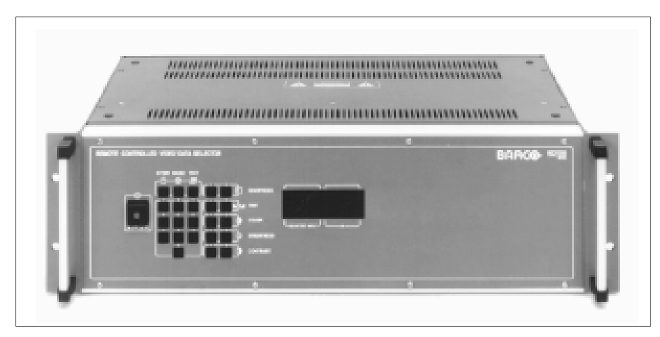
Utiliser un câble blindé de max. 100 m et deux connecteurs mini-jack 3.5 mm (numéro d'ordre : R3131991).



- Retirer le blindage vinyle du câble sur les deux côtés et tourner le noyau des fils l'un autour de l'autre
- Souder une broche femelle à chaque fin du cable comme montre le dessin à côté.
  blindage = terre
  conducteur = information data

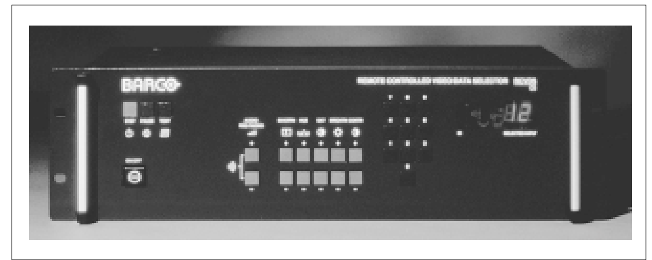
Lorsque le câble est pret, brancher un côté dans l'UCD et l'autre dans le connecteur sur le dos du projecteur marqué 'remote'.

RCVDS 800 / RCVDS 05



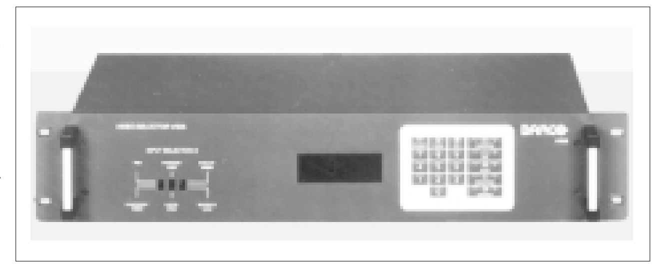
Un sélecteur de sources optionnel RCVDS 800 rend possible de connecter jusqu'à dix sources au projecteur, un sélecteur de sources optionnel RCVDS 05 rend possible de connecter jusqu'à 20 sources au projecteur. Si les RCVDS sont connectés par le module d'expansion, même 90 entrées peuvent être mises en connexion avec le projecteur.
Le numéro de la source sélectionnée sera affiché en 2 chiffres et le module d'entrée sélectionné sera indiqué par une LED sur le rétro.

N° d'ordre : R9827450 (230V) sans modules d'entrée
RCVDS800 R9827458 (120V) avec modules d'entrée
R9827459 (120V) sans modules d'entrée

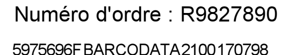


N° d'ordre : R9828880 (230V) sans modules d'entrée
RCVDS 05 R9828888 (120V) avec modules d'entrée
R9828889 (120V) sans modules d'entrée

VS05



Le VS05 est un sélecteur de sources versatiles de Vidéo et HDTV pour tous les projecteurs BARCO à écran large contrôlés digitalement. Il rend possible de mettre en connexion jusqu'à 5 sources Vidéo différentes, 3 sources S-Vidéo différentes , et 1 source RVB Analogue sur un projecteur BARCO. En plus, le signal audio propre à la source, peut être connecté sur un amplificateur audio.


Numéro d'ordre : R9827890

Interfaces

Interface Universelle Analogue
Numéro d'ordre : R9826100

Interface Analogique RVB 120 MHz
Numéro d'ordre : R9826570

interface VGA
Numéro d'ordre : R9828070 (230V)
R9828079 (120V)

Interface MAC
Numéro d'ordre : R9828050 (230V)
R9828059 (120V)

MAGIK Multifunctional Analog Graphics Interface Kit (Valise Interface Graphique Analogue Multifonctionnelle).
Numéro d'ordre MAGIK avec câbles et valise :
R9828120 (230V)
R9828129 (120V)
Numéro d'ordre MAGIK seul :
R9828121 (230V)
R9828128 (120V)

Câbles de raccordement et de communication

BARCO fournit plusieurs câbles pour connecter des équipements périphériques au BARCODATA 2100.

a. Câble de communication D9-D9
- Pour connecter un PC IBM (or compatible) au projecteur (seulement si la porte optionnelle RS232 est installée).
- Pour connecter un RCVDS 800/RCVDS 05 au BARCODATA 2100.
- Pour connecter un récepteur IR au RCVDS ou au BARCODATA 2100.
- Pour usage comme câble d'extension pour tout autre câble d'adaptateur.

Longueur disponible : 5 m (16ft), numéro d'ordre R982770; 15 m (50ft), numéro d'ordre R9827640; et 30 m (100ft), numéro d'ordre R9827570.

b.Mini-câble de raccordement Din 8-D9
- Pour connecter un ordinateur Macintosh au BARCODATA 2100
  Longueur disponible : 1 m, numéro d'ordre R9827640.

c. Câble de raccordement D25-D9
- Pour connecter un station de travail au BARCODATA 2100
  Longueur disponible : 1 m, numéro d'ordre R9827630.

d. Câble 5 BNC à 5 BNC
- Pour connecter une source analogue à l'entrée BNC du projecteur.
  Longueur disponible : 60 cm, numéro d'ordre R9828260
  150 cm, numéro d'ordre R9828261
  5 m, numéro d'ordre R9828262
  15 m, numéro d'ordre R9828263

Support pour le montage au plafond CM50

Ce support pour le montage au plafond avec ou sans système de poulie permet l'installation du projecteur dans toute application plafond. Une poulie solide facilite l'installation et la conservation. Le montage au plafond est spécialement désigné pour des chambres avec un plafond plus bas, mais on peut l'utiliser aussi dans d'autres chambres sans la plaque supérieure et les 4 vis.
On doit utiliser le CM50 en combination avec la plaque d'adaptation.
Numéro d'ordre CM50 sans poulie : R9827990
Numéro d'ordre CM50 avec poulie : R9829991
Numéro d'ordre de la plaque d'adaptation : R9829450

Fichiers standards de l'installation

Fichiers standards préprogrammés de l'installation

NOM	RESOLUTION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
CGA	640 X 200	59,924	15,700	14,318	912	640	262	200
NTSC	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
PAL	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SECAM	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
EGA	640 X 350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
MAC_5	512 X 342	60,158	22,259	15,670	704	512	370	342
MAC_3	512 X 384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560 X 384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
8514-A	1024 X 384I	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
VGA_TXT	720 X 400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
COMPUSC4	1024 X 480I	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
VGA_72V	640 X 480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640 X 480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480

Nom : nom du fichier, contient le réglage

Résolution : résolution de l'image, si suivie de ...I : interlacée.

FVERT Hz : fréquence verticale de la source

FHOR kHz : fréquence horizontale de la source

FPIX MHz : fréquence des pixels

PTOT : total des pixels sur une ligne horizontale

PACT : pixels actifs sur une ligne horizontale

LTOT : total des lignes dans un cadre

LACT : lignes actives dans un cadre

NOM	RESOLUTION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
VGA75ISO	640 X 480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
MAC_2	640 X 480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_LC	640 X 480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MUSE	960 X 518I	30,000	33,750	37,125	1100	960	563	518
HDMAC	1008 X 570I	25,020	31,250	39,125	1252	1008	625	570
SVGA_56V	800 X 600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800 X 600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800 X 600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
XGA_70V	1024 X 768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_60	1024 X 768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_75	1024 X 768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA_72	1024 X 768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
SUP_MAC	1024 X 768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
XGA_70	1024 X 768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
MAC_POR	640 X 870	74,996	68,846	57,280	832	640	918	870
SG_60_2	1024 X 768	60,000	48.780	64,390	1320	1024	812	768

NOM	RESOLUTION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
SG_60_3	960 X 680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680

Remplacement de la pile dans l'UCD

Enlever le couvercle au dos de l'unité de commande à distance en appuyant la clé indiquée vers le côté inférieur de l'UCD. Enlever en même temps le côté supérieur du couvercle (fig. 1).

Enlever la pile du compartiment et déconnecter la plaque de contact (fig. 2).
Connecter une nouvelle pile de 9V (type E-bloc, p. ex. type 6F22S ou équivalent) à la plaque de contact.
Insérer la pile de nouveau dans le compartiment.
Replacer le couvercle.

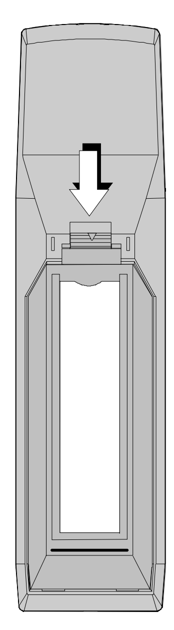


fig. 1

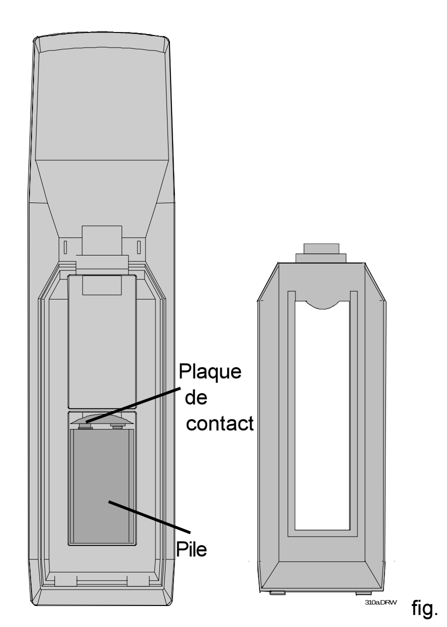


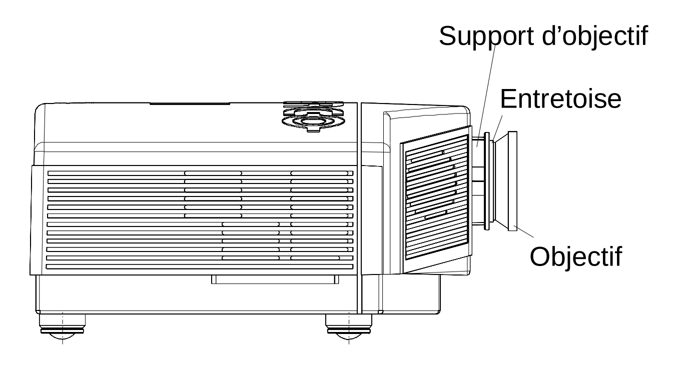
fig. 2

Focaliser l'objectif

Détacher l'entretoise de l'objectif en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Focaliser l'image en tournant le cylindre de l'objectif vers la gauche ou la droite. Attention : Ne pas trop dévisser, sinon l'objectif tombera du support d'objectif.

Quand l'image est focalisée, fixer la position de l'objectif avec l'entretoise de l'objectif en tournant cette entretoise dans le sens des aiguilles d'une montre.



La procédure pour nettoyer l'objectif

Procédure pour nettoyer un objectif SD

Afin de réduire le risque d'abîmer la couche optique ou de graver les surfaces exposées de l'objectif, nous avons élaboré des conseils pour nettoyer les objectifs. EN PREMIER LIEU, nous vous recommandons d'essayer d'enlever toute poussière de l'objectif en soufflant de l'air déionisé ou en brossant **avec douceur** à l'aide d'un pinceau à poil de chameau. Un chiffon Toraysee™ est compris dans chaque paquet de nettoyage.

Suivre les pas suivants :

1. Toujours nettoyer avec un chiffon Toraysee™ propre.

2.Toujours frotter en une seule direction. Ne pas frotter en avant et en arrière sur la surface de l'objectif vu que cela risque d' introduire de la crasse dans la couche optique.

3. Ne pas laisser le chiffon dans une chambre ouverte ou une poche d'un tablier, ce qui peut contaminer le chiffon.

4. S'il se produit des taches lors du nettoyage, remplacer le chiffon. Des taches forment la première indication pour un chiffon sale.

5. Ne pas utiliser un adoucissant lors du lavage du chiffon ou des draps adoucissants lors du séchage.

6. Ne pas utiliser des produits liquides sur le chiffon ce qui contaminera le chiffon.
Numéro d'ordre pour le nouveau chiffon Toraysee™ : R379058. Des autres objectifs peuvent également être nettoyés sans risque avec le chiffon Toraysee™ .

Objectif en plastique à plusieurs couches & tous les éléments en verre.
1. **NE PAS** arroser un liquide quelconque sur la surface de l'objectif.

2. **NE PAS** utiliser une substance sèche pour nettoyer la surface (chiffon sec, tissu, etc.).

3. Utiliser un détergent commercial liquide pour vitres. ***NE PAS utiliser un aérosol.*** Les autres détergents tels que l'acétone utilisée dans les laboratoires ou un mélange 70-30 d'éther éthylique et alcool éthylique peuvent également être utilisés. Il vaut mieux commencer par expérimenter avec une petite espace de l'objectif si vous n'êtes pas certain du détergent.

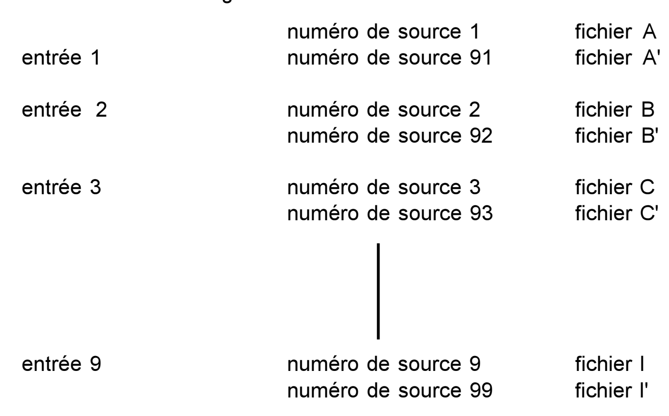
4. Utiliser une étoffe de coton (un lange de coton qui a été plié plusieurs fois) ou un tissu facial doux (Charmin, Softweve, etc.).

5.Quand vous utilisez un détergent pour vitres, ***humidifier l'étoffe ou le tissu*** et essuyer la surface avec douceur. Ensuite sécher légèrement avec un nouveau tissu.

6.Quand vous utilisez de l'acétone ou un mélange d'éther éthylique, procéder comme suit : Plier l'étoffe ou le tissu plusieurs fois. Tremper le bout plié du tissu dans l'acétone. Commencer par le diamètre en face de vous et essuyer immédiatement l'objectif à couches avec peu de pression vers soi-même dans une ligne droite. Ne pas arrêter le tissu sur l'objectif. Essuyer à une vitesse qui correspond à la vitesse d'évaporisation. Ceci est très important afin d'éviter des raies et des taches. Commencer par essuyer à un côté de l'objectif et continuer ce mouvement progressivement vers l'autre côté. Plier le côté utilisé et sale vers l'intérieur pour chaque mouvement de sorte que vous utilisiez un côté propre pour chaque mouvement. Ne pas essuyer une deuxième fois avec le côté utilisé et sali du tissu. Soyez prudent avec le côté peint, puisque l'acétone l'amortira.

Numéros de Source 90 - 99

Ces numéros de source ne correspondent pas aux entrées physiques. Ils ne peuvent être utilisés que si le projecteur est pourvu d'un RCVDS 800 ou d'un RCVDS 05 ou VS05. Un fichier de réglage complémentaire peut être créé pour ces numéros de source. Ce fichier peut contenir différents réglages. La relation entre les sources 0 - 9 et 90 - 99 est illustrée dans le diagramme ci-dessous.



Suivre les étapes ci-dessous pour créer un deuxième fichier pour les sources 0 à 9:

1. Sélectionner la source entre 0 et 9.

2. Sélectionner le numéro correspondant entre 90 et 99 au moyen des touches numériques sur l'UCD.

3. Entrer le mode de réglage et charger un fichier correspondant. Si nécessaire, modifier ce fichier.

4. Sauvegarder le fichier et quitter le mode de réglage.

Objectifs

Cet appendice donne un résumé des tables et formules pour les objectifs disponibles pour le BARCODATA 2100.
Vous pouvez également trouver un résumé de toutes les tables, diagrammes et formules dans le manuel "Diagrammes d'installation pour les projecteurs BARCO ", numéro d'ordre : R5975924.

Les objectifs suivants sont disponibles :

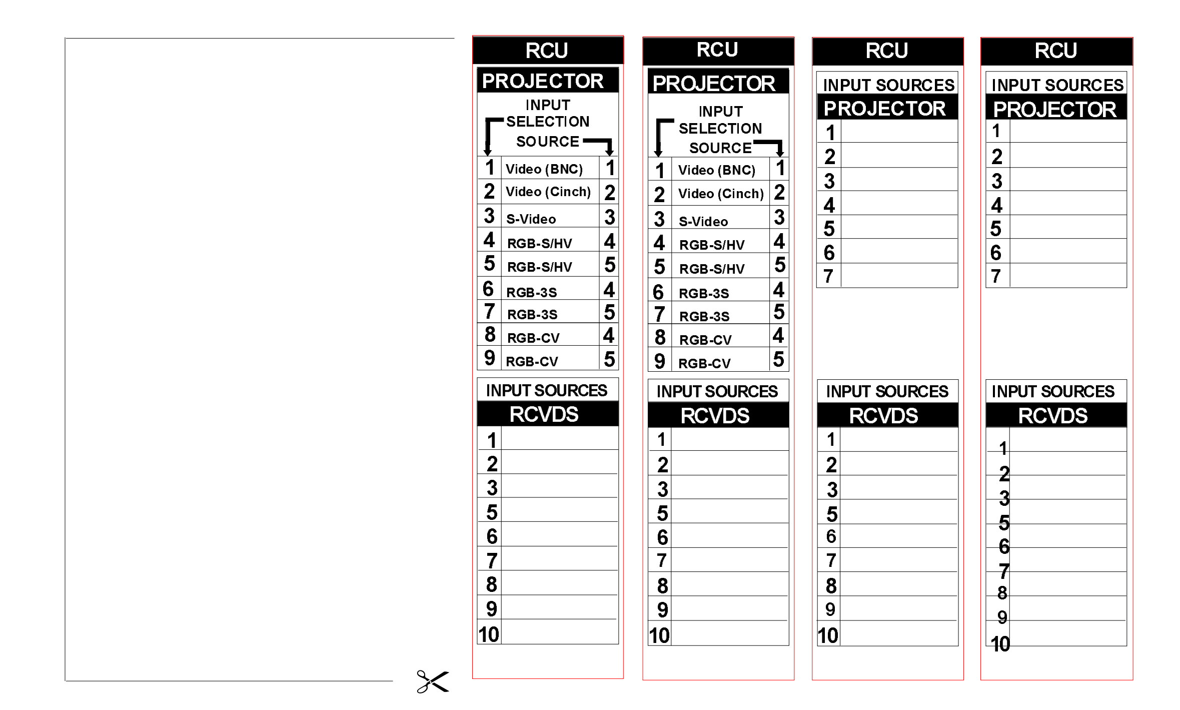
Nom	longueur mm (pouce)	diam. objectif mm (pouce)	poids kg (lbs)	numéro d'ordre
SD(1.15:1)	124 (4.88)	min : 110 (4.33) max : 141 (5.55)	1.92 (4.23)	R9829480
SD(1.2:1)	124 (4.88)	min : 110 (4.33) max : 141 (5.55)	1.92 (4.23)	R9829485
SD(1.7:1)	137.5 (5.41)	min :110 (4.33) max : 117.5 (4.63)		R9829500
QSD(0.8:1)	210 (8.27)	min : 110 (4.33) max : 186 (7.32)	3.71 (8.18)	R9829640
QSD(1.2:1)	135 (5.3)	min : 110 (4.33) max : 135 (5.3)	3.0 (6.6)	R9829730

Les formules d'objectif pour calculer la distance du projecteur

SD(1.15:1)	Mètre	PD= 1.079 x SW + 0.2929
	Pouce	PD= 1.079 x SW + 11.53
SD(1.2:1)	Mètre	PD= 1.135 x SW + 0.334
	Pouce	PD= 1.135 x SW + 13.15
SD(1.7:1)	Mètre	PD= 1.4304 x SW + 0.4908
	Pouce	PD= 1.4304 x SW + 19.32
QSD(0.8:1)	Mètre	PD= 0.713 x SW + 0.2881 - (0.00328 / SW)
	Pouce	PD= 0.713 x SW + 11.34 - (5.084 / SW)
QSD(1.2:1)	Mètre	PD= 1.1633 x SW + 0.2543 - (0.0875 / SW)
	Pouce	PD= 1.1633 x SW + 10 - (3.58 / SW)

BARCO sa/Projection Systems
Noordlaan 5
B-8520 Kuurne
Belgique

Imprimé en Belgique


RCU
PROJECTOR
INPUT SELECTION SOURCE
1 Video (BNC) 1
2 Video (Cinch) 2
3 S-Video 3
4 RGB-S/HV 4
5 RGB-S/HV 5
6 RGB-3S 4
7 RGB-3S 5
8 RGB-CV 4
9 RGB-CV 5
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10
RCU
PROJECTOR
INPUT SELECTION SOURCE
1 Video (BNC) 1
2 Video (Cinch) 2
3 S-Video 3
4 RGB-S/HV 4
5 RGB-S/HV 5
6 RGB-3S 4
7 RGB-3S 5
8 RGB-CV 4
9 RGB-CV 5
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10
RCU
INPUT SOURCES
PROJECTOR
1
2
3
4
5
6
7
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10
RCU
INPUT SOURCES
PROJECTOR
1
2
3
4
5
6
7
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10